http://www.oldgamesitalia.net/

FAVOLOSO!!! 100 PAGINE

GAMES machine

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!

Amiga, Atari ST, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Board games, etc.

CAME FROM THE DESERT™

RECENSIONE ESCLUSIVA!

DRAGON'S LAIR 2!

COIN-OP A 16 BIT

TUTTE LE NOVITA' DEL '90!

Anno III Numero 16 - Gennaio 1990 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

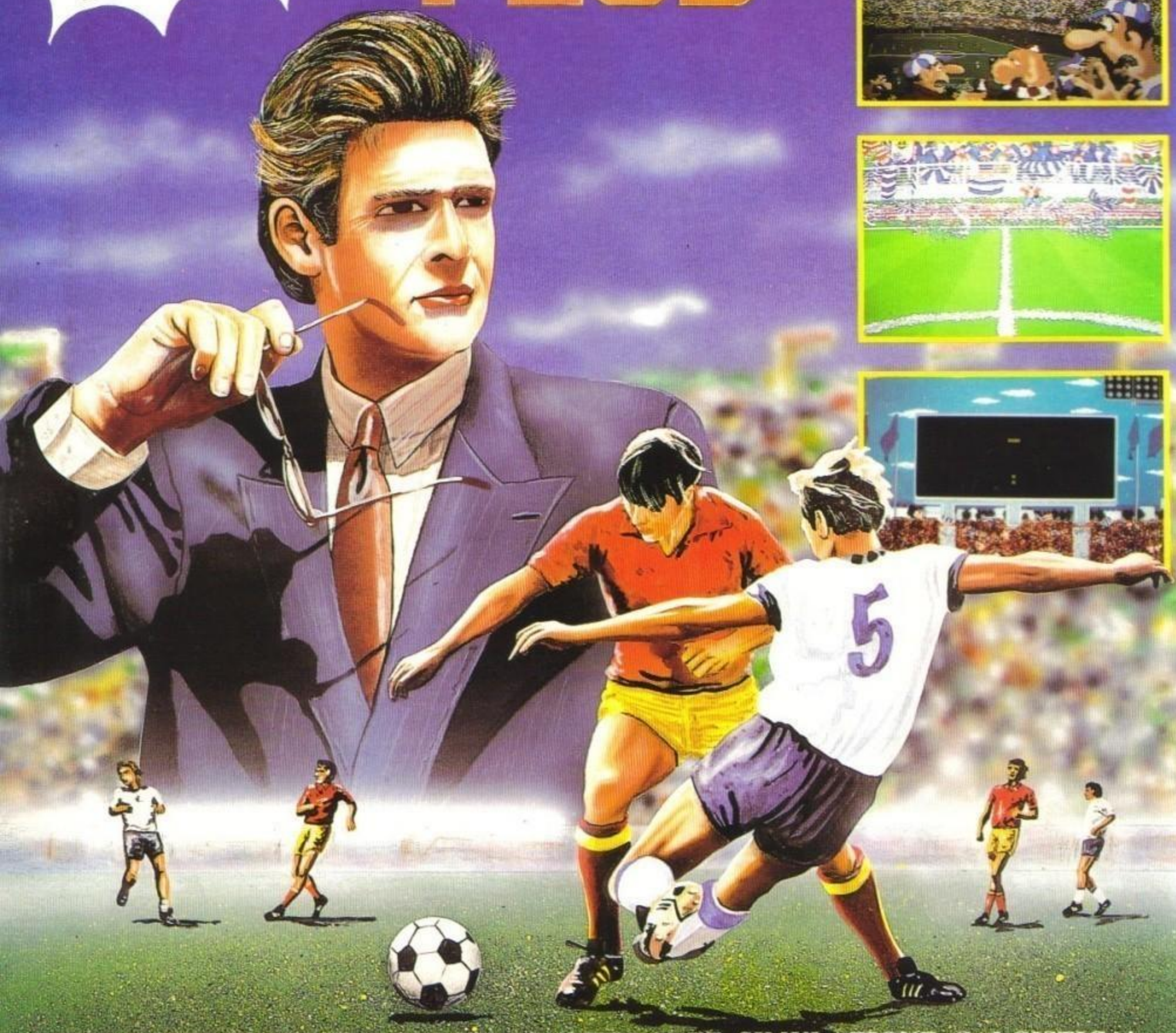
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOCCER MANAGER PLUS

AMIGA
L. 18000



NON FARTI SCAPPARE QUEST'APPASSIONANTE SIMULAZIONE CALCISTICA!

REFLEX

I risultati del campionato non ti soddisfano?
Inverti le sorti della tua squadra con SOCCER MANAGER PLUS.

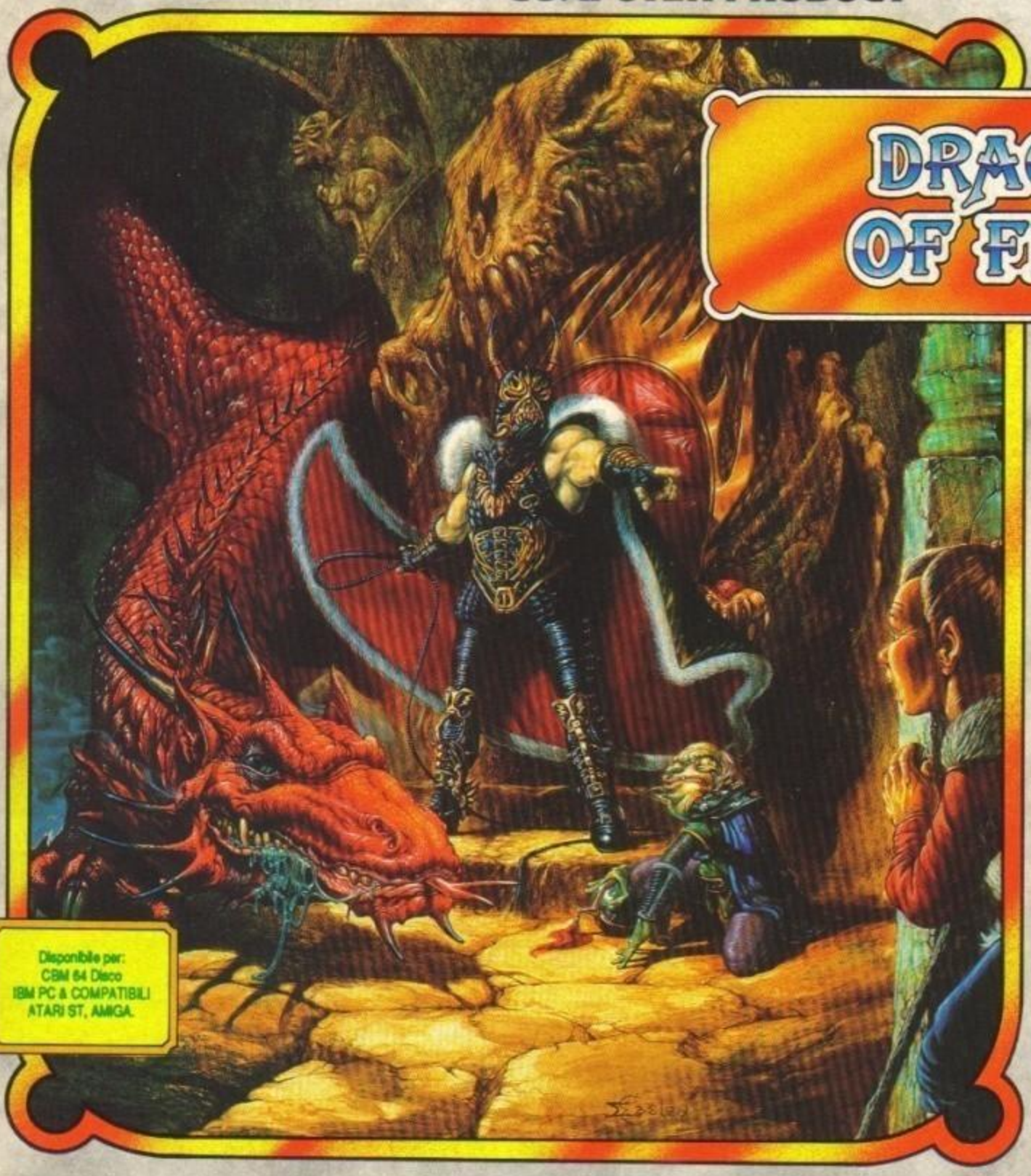
- Possibilità di scelta dei tuoi giocatori preferiti.
- Tutte le squadre di serie A e B.
- Scudetti, coppe, promozioni.
- E molto altro ancora

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT



Disponibile per:
CBM 64 Disco
IBM PC & COMPATIBILI
ATARI ST, AMIGA.

DragonLance

DRAGONS OF FLAME

Takhisis, Regina delle tenebre, e le sue orde di draconiani hanno conquistato gran parte della terra natale di Krynn. Perfino le armate di Qualinost, valorose nella loro resistenza a questo potere maligno, lottano ormai all'estremo delle forze 'HEROES OF THE LANCE' intervenite!..... o Krynn sarà distrutta per sempre dal male.

AMIGA Lit. 59.000
PC Lit. 59.000

PRESTO DISPONIBILE ANCHE PER C64 DISCO /ATARI ST/PC & COMPATIBILI

CONTIENE FANTASTICO MANUALE IN INTALIANO!

Disponibile per:
CBM 64 Disco
IBM PC & COMPATIBILI

Disponibile per:
CBM 64
IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA, ATARI ST.

Disponibile per:
CBM 64 Disco
IBM PC & COMPATIBILI

TSR, Inc.™

SSI STRATEGIC SIMULATIONS INC.™

U.S. GOLD

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, DRAGON LANCE and the TSR logo are trademarks owned by TRS, Inc. Lake Geneva, WI, USA and used
mulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. © 1989 TSR, Inc. © 1989 Strategic Sim
old Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 6

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

18000 lire!!!

Entra nel magico mondo di
GARGORE, patria di feroci guerrieri,
e combatti per la vittoria.

distribuito da

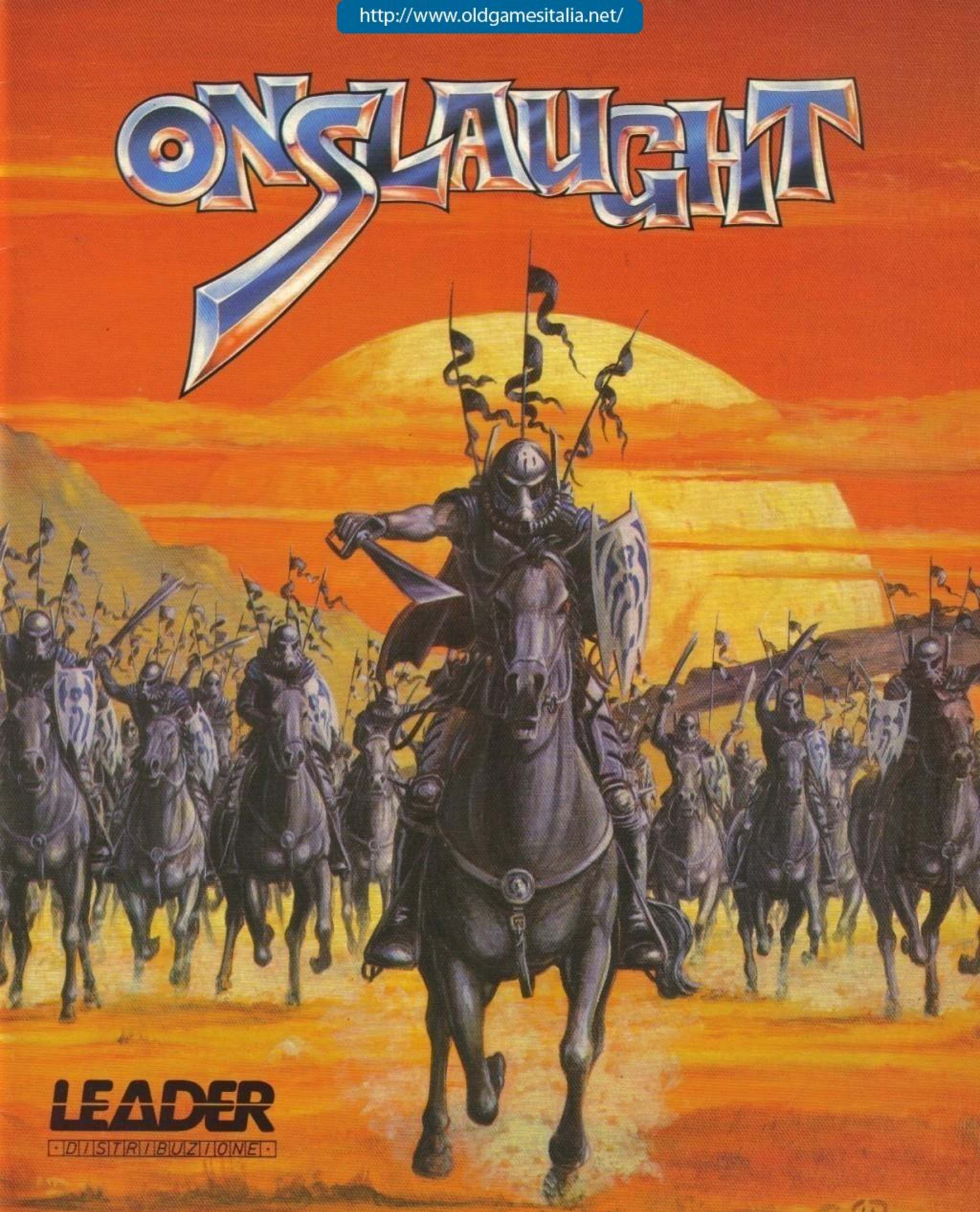
HEWSON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ONSLAUGHT



LEADER

·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INQUESTO NUMERO

SPECIALI

10 Previews

16 Reviews

52 La Guida

68 La Grafica

88 TIPS

93 LA POSTA

10 **TGM PREVIEWS**
Poche ma buone

16 **LE RECENSIONI**
CONVERSIONI DELUDENTI E NOVITA' STUPEFACENTI

56 **A590**
UN DURO DAL CUORE... MAGNETICO

63 **RISC...HIO CALCOLATO**
La Acorn ci riprova col suo 'home computer definitivo'... riuscirà?

75 **UNO STANDARD PER SUONARE**
Il primo appuntamento col mitico MIDI

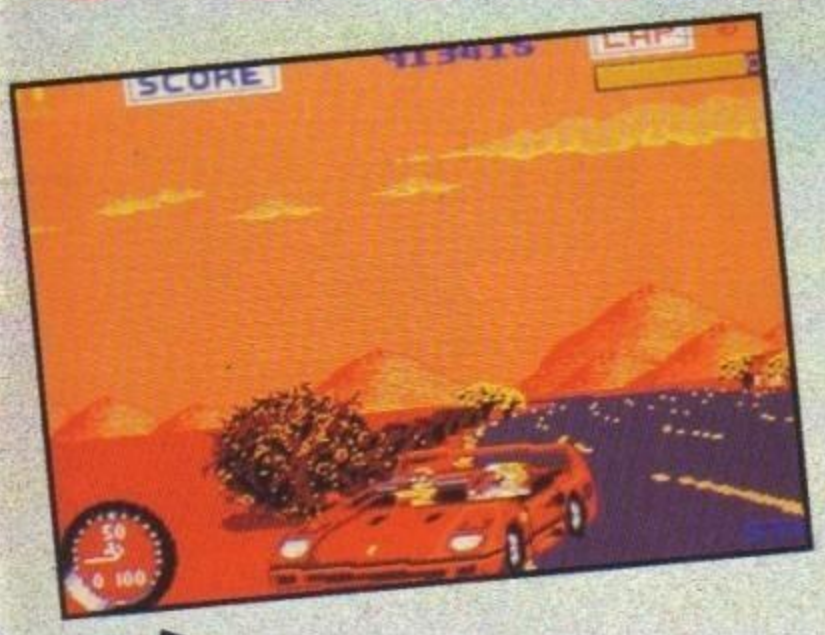
83 **MAGIA & SPADA**
TGM incontra la SSI e svela i suoi progetti software

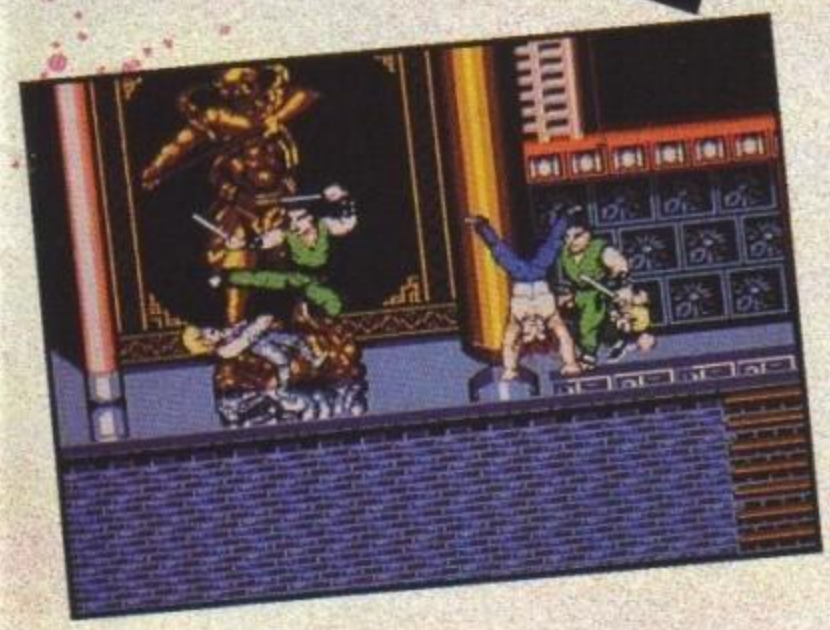
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDIT machine IALE





Buon 1990

Scusate il titolo 'banaloide', ma era doveroso inaugurare il terzo anno editoriale di TGM con un frase di buon auspicio.

Come promesso nell'editoriale del numero scorso in queste pagine trovate alcuni degli articoli 'saltati' nei numeri scorsi, e sarebbe davvero carino da parte vostra scriverci esprimendo il vostro parere su di essi (vi sono piaciuti, non li avete proprio guardati, ne volete di più, non volete nemmeno sentirne parlare, non avete voglia di parlarne, etc.).

Questo mese vorrei che prendeste un attimo in considerazione l'aspetto 'tecnologico' di TGM: questa rivista viene realizzata, come abbiamo già avuto modo di dire in passato, con computer diversi collegandoli nella fase finale per trasferirne i dati ad una destinazione comune — il Macintosh.

In seguito può capitare (è il caso di questo numero) che tutti i testi vengano trasmessi dal Mac della redazione a quello di casa mia (1000 chilometri!) via modem, mentre le note 'grafiche' vengono 'sparate' via FAX.

Se questa non è 'informatica distribuita'...

Inoltre, forse non tutti sanno che la nostra opera 'informatrice' utilizza anche la telematica (chi possiede un modem con standard Videotel ed è abbonato a tale servizio può raggiungerci attraverso la Mailbox 013171679) e la televisione. Quest'ultimo mezzo di informazione è un traguardo raggiunto da poco, e chi può sintonizzarsi su ANTENNA 3 LOMBARDIA scoprirà che ogni mercoledì, verso le 18,45, Stefano presenta dei giochi all'interno di uno 'spazio' dedicato ai videogames nel programma "Angoli". Non mancate di seguirlo, e scriveteci con le vostre opinioni e i vostri consigli anche su questo argomento.

Infine, visto che parliamo di 'tecnologia', vi preannuncio un grosso articolo (o una serie di brevi articoli) sul futuro della tecnologia 'videoludica' e del futuro divertimento elettronico in generale.

Non perdetevi il numero di febbraio, allora, e buona lettura!

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Stefano Monti **Coordinamento Editoriale:** Stefano Gallarini **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Giorgio Baratto, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Marco Galardi, Marco Auletta, Carlo Santagostino, Luisa Meneghini, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DON BLUTH'S

SPACE ACE®

La ReadySoft corona il successo di Don Bluth's Dragon's Lair® con la sua continuazione–Space Ace®–, l'avvincente avventura di Ace, l'eroe dello spazio che deve sconfiggere il perfido comandante Borf per liberare la sua bella Kimberley e per scongiurare la conquista del mondo da parte del maligno e della sua pericolosissima arma, il Raggio Infant, capace di riportare gli individui allo stato infantile! Indossa i panni di Space Ace® e dimostra di essere un valoroso guerriero poichè il destino della terra è nelle tue mani!

Disponibile per Amiga, PC, ST, C64 disco, Amstrad

Amiga®

Atari ST®

IBM®

Macintosh®

ReadySoft Inc.
30 Wertheim Ct#2
Richmond Hill, Ont.
Canada L4B 1B9
Tel (416) 731-4175
Fax (416) 764-8867

Dragon's Lair, Space Ace and Bluth Group, Ltd. are registered trademarks owned by and used under license from Bluth Group Ltd.; © 1989 Bluth Group Ltd., Character Designs © 1983 Bluth Group. All rights reserved. Space Ace programming © 1989 ReadySoft Incorporated

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

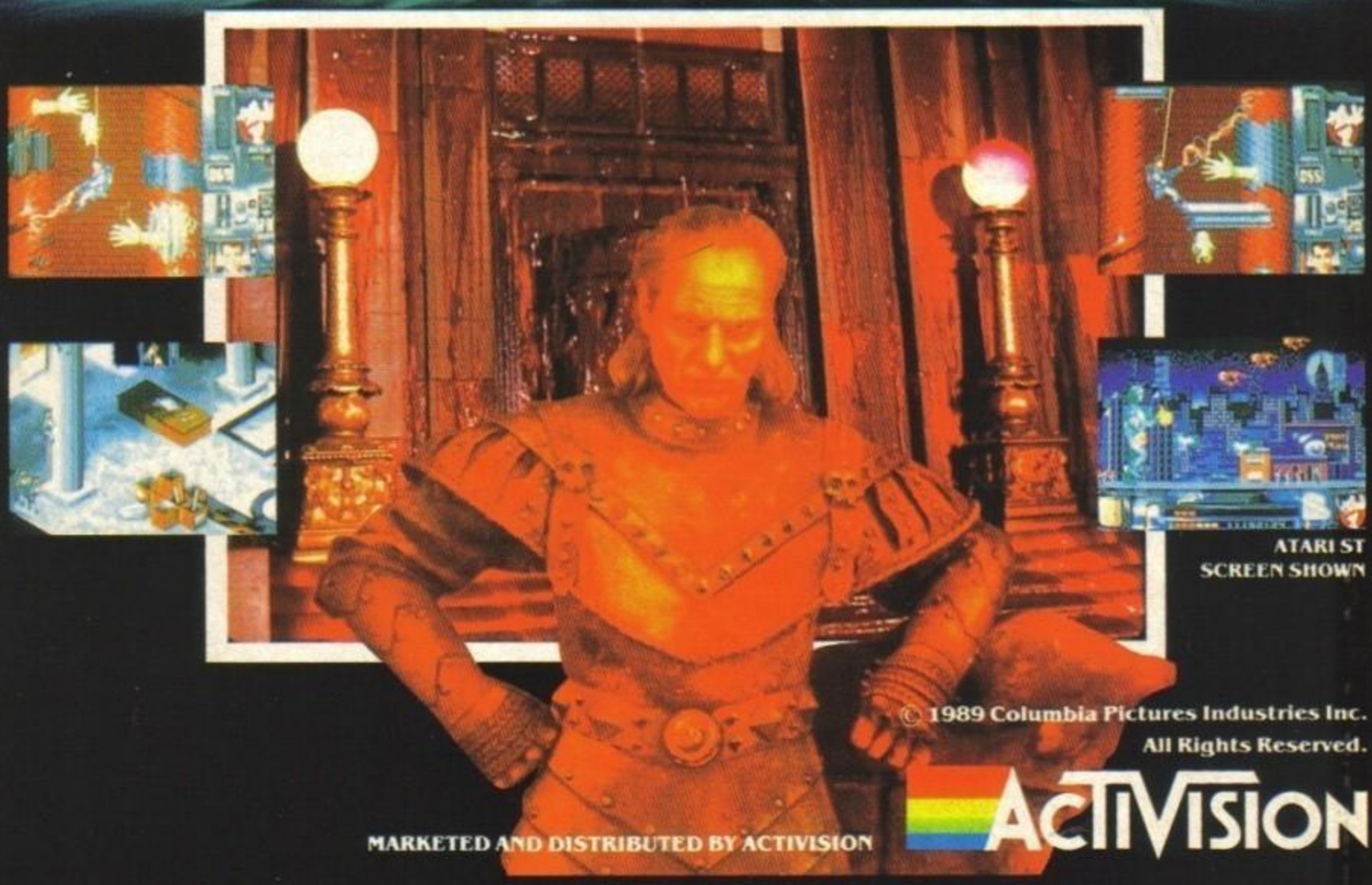
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SONO TORNATI!

BELLO COME UN QUADRO, CATTIVO COME IL DIAVOLO.
VIGO

GHOSTBUSTERS™ II



ATARI ST
SCREEN SHOWN

© 1989 Columbia Pictures Industries Inc.
All Rights Reserved.

MARKETED AND DISTRIBUTED BY ACTIVISION

ACTIVISION

Stanno accadendo cose strane...
La fanghiglia é in aumento. Il Titanic é arrivato. E, dopo 300 anni, Vigo il Carpaziano ne ha in serbo delle belle.
Chi chiamerai?
Rimetti in piedi la tua organizzazione acchiappafantasmi. Affronta le strade sulla tua Ectomobile. Vai nelle profondità della terra a scoprire un fiume di poltiglia ed escine vittorioso con la Statua della Libertà. Il tutto per far trionfare il bene sul male e annientare il malvagio Vigo al Museo delle Arti.
Sfide di azione, avventura, strategia e gran divertimento.

GHOSTBUSTERS II.
Disponibile per: C64 Cass/Disco, Amstr. Cass/Disco, Spect., Amiga, ST, IBM.

TUTTI I DIRITTI RISERVATI
DISTRIBUITO IN ITALIA DA

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRIME ANTICIPAZIONI DEL 1990

DRAGON'S LAIR II

Siamo stati i primi a pubblicare una foto del primo Dragon's Lair 'casalingo' — e anche i primi a pubblicare foto di Space Ace.
Potevamo mancare all'appuntamento con il 'data disk' che costituisce la naturale espansione del primo gioco? Come sapete, Singe ha un padrone, e questo losco individuo ha avuto la barbara idea di rapire la vostra amata Daphne dopo qualche giorno che eravate riusciti a strapparla dalle grinfie del drago.
Un momento, sento delle proteste... ah, sì, avete ragione: il primo Dragon's Lair era una pena per il caricamento. Beh, prima di tutto questo 'seguito' può essere installato su hard disk (vi siete letti la recensione dell'A590 su questo numero?), sfrutta la velocità di calcolo dei coprocessori 68010/20/30 e può essere abbinato al primo Dragon's Lair ottenendo così ben venti minuti di gioco continuo (ammesso che riusciate ad eseguire tutte le mosse nel modo giusto senza mai sgarrare, altrimenti diventano ore di gioco continuo). I tempi di caricamento sono stati inoltre migliorati e per rendere il gioco ancora più 'indolore' potete anche eliminare la famosa 'inversione speculare' delle stanze/scene di gioco.
Infine, come classica ciliegina sulla torta, è presente un 'help' che visualizza la direzione giusta nella parte bassa dello schermo ed è possibile anche salvare la posizione di gioco per non dover ricominciare tutto d'accapo.
Dal punto di vista grafico sembrerebbe che questa nuova versione di DL contenga un leggero raffinamento artistico, anche se si nota sempre la mano di Jeremiah, Michael e Timothy O'Flaherty della Visionary/Media Design. Attendiamo con ansia, e per questo abbiamo lasciato un po' di spazio sul nostro (ehm, di Stefano) hard disk.

HIGHWAY PATROL II

La Infogrames potrebbe presentarsi senza problemi per il titolo di software house straniera dell'anno 1989 — con titoloni come North & South, Sim City (ma non era della Broderbund?), Teenage Queen e Kult, i nostri amici parigini si sono imposti come una forza commerciale di ottimo livello nel mercato inglese e italiano. E con la serie di nuovi giochi presentati in questi mesi, gli anni Novanta sembrano sorridere ancora di più alla casa francese.
La loro più recente release riguarda il genere delle simulazioni di guida, e porta il titolo di Highway Patrol II. Molto affine a Chase HQ della Taito, Patrol II mescola la rapida azione del gioco arcade con una buona dose di strategia dato che dovrete decidere a quale dei gangster sarà più fruttuoso correre dietro. Presto disponibile per Amiga, PC ed Atari ST.

JUMPING JACK SON

Molti avranno subito ricordato la canzone dei Rolling Stones (o il film con la simpatica negretta-hacker): infatti il titolo di questo gioco è ispirato proprio a Jumping Jack Flash delle Pietre Rotolanti.
Si tratta di un inconsueto platform game nel quale dovrete collezionare diversi dischi da collocare poi sopra dei giradischi. A qualcuno ricorderà un poco Bombuzal nella sezione con vista dall'altro, ma qui lo spirito del gioco più che dinamitardo è musicale: si preannuncia una incredibile colonna sonora, ragazzi!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HERAKLES

Avventure, avventure: da quando l'interfaccia utente di questo genere di giochi si è trasformata in qualcosa di meno 'testuale' sembra che tutti vogliano cimentarsi nella creazione di romanzi interattivi. E la qualità dei giochi apparsi finora, oltre a quella annunciata di prodotti come Future Wars della Delphine Software, lascia ben sperare in una costante evoluzione del genere.
In questo periodo tocca alla Gran Bretagna presentare una serie di avventure di buona qualità, e più precisamente alla Gainstar (calmi, calmi). Questa software house d'Oltremanica ha voluto coprirsi le spalle scegliendo per il suo prossimo gioco un'ambientazione di comprovata efficacia: il mondo mitologico della Grecia Antica, con tanto di divinità e mostri vari.
Nei panni (armatura compresa) di Eracle (Herakles per gli inglesi), figlio di Zeus (alias Giove), dovrete esplorare le vostre terre alla ricerca dei dodici pezzi di una tavoletta. Una volta messi assieme tutti i frammenti, gli dei riavranno i loro poteri e potranno così mettere fine al dominio tirannico del male.
Con una trama così fantasiosa (ehm), non vediamo l'ora di recensire questo nuovo gioco, che apparirà in Gennaio su Amiga, PC ed ST.

NEBULUS 2

Definito da alcuni il gioco più originale del 1987, Nebulus è stato senza dubbio uno dei più avvincenti e meglio convertiti giochi di quell'anno. Ed ora l'amabile (bleagh!) Pogo è tornato — e stavolta ha portato con sé il proprio elicottero. Sebbene ancora ai primissimi stadi di sviluppo, Nebulus 2 promette di portarci le stesse torri girevoli che ci hanno fatto impazzire nell'originale, oltre ad un livello bonus di volo — c'è da sospettare che sarà molto simile a quello sottomarino del primo gioco.
Ci sono sedici torri di azione, scivoloni, scale, piattaforme mobili, porte e corde sospese.
E tanto, tanto altro ancora.
John Phillips, autore del primo Nebulus, sta lavorando in collaborazione con la Infernal Byte Systems con l'obiettivo di presentare Nebulus 2 per il Maggio del 1990. Al momento le versioni annunciate sono Amiga e Atari ST.

VAUX

Sembra che quest'anno stiamo assistendo ad una vera e propria invasione francese nel mondo del software, e da quello che abbiamo visto finora il fenomeno produce dei buoni frutti.
Importata in Gran Bretagna dalla Software Businnes, la prima release della Hurikan Software porta il titolo di Vaux, ed apparirà nella versione per ST e Amiga molto presto.
La Hurikan Software è stata fondata nei primi del 1989 da due direttori di un'agenzia di pubblicità francese molto importante. Questi hanno subito ingaggiato il programmatore Tony Cooper (famoso per la versione 16-bit di Cybernoid) per affidargli il loro primo gioco. Quindi sarà interessante stare a vedere se Tony è in grado di presentare qualcosa di originale che sia oltre tutto all'altezza dello stupendo Cybernoid.
In classico stile Elite, Vaux viene descritto come un gioco di commercio interplanetario. Ci sono sei planetoidi da trovare ed esplorare, ognuno caratterizzato da un suo particolare ambiente capace di offrire prodotti tipici. Saltellando da un pianeta all'altro a bordo del vostro incrociatore spaziale supercorazzato incontrerete altri mercanti e la polizia. Entrambe le categorie non sono avvezze a reagire gentilmente nel caso di azioni ostili, per cui state calmi. In ogni caso, ricordatevi che comunque avete a disposizione ben 32 armi differenti tra cui scegliere!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CYBERBALL

Nel guardarsi alle spalle valutando le proprie realizzazioni nel corso degli ultimi anni, le software house come la Domark possono tranquillamente considerarsi dei produttori capaci di migliorare costantemente la qualità e la quantità dei propri prodotti. E per l'anno a venire non hanno nessuna intenzione di riposare sugli allori.

La licenza Tengen si è dimostrata la loro più importante e acclamata acquisizione commerciale del 1989 — e gli ha permesso conversioni del calibro di Hard Drivin', APB, Dragon Spirit e Xybots. Il nuovo anno promette giochi ancora più eccezionali e 'massicci' nel sodalizio Tengen/Domark.

A Gennaio, per esempio, dovrebbe essere disponibile Cyberball — una versione futuristica del football americano. E per dimostrare ancora una volta la volontà della Domark a sostenere tutti gli standard, il gioco sarà disponibile per Amiga, ST e PC.

Ambientato negli Anni Venti, il 2020 per essere precisi, Cyberball ricorda un po' Speedball, con la sua folla di giocatori che sbattono uno contro l'altro nella speranza di ottenere almeno che l'avversario venga ricoverato d'urgenza, e nel migliore dei casi per ottenere un valido touchdown. Ma i vostri giocatori non sono della taglia del Dan Marino medio, dato che questi ragazzi possono dare un nuovo significato alla parola Armadio!

Sin dal 2015 i campi di gioco hanno visto degli atleti cibernetici — è passato solo un paio d'anni dalla prima presentazione da parte del Dallas di una formazione completamente robotizzata, annientando i Raiders con un 82-84.

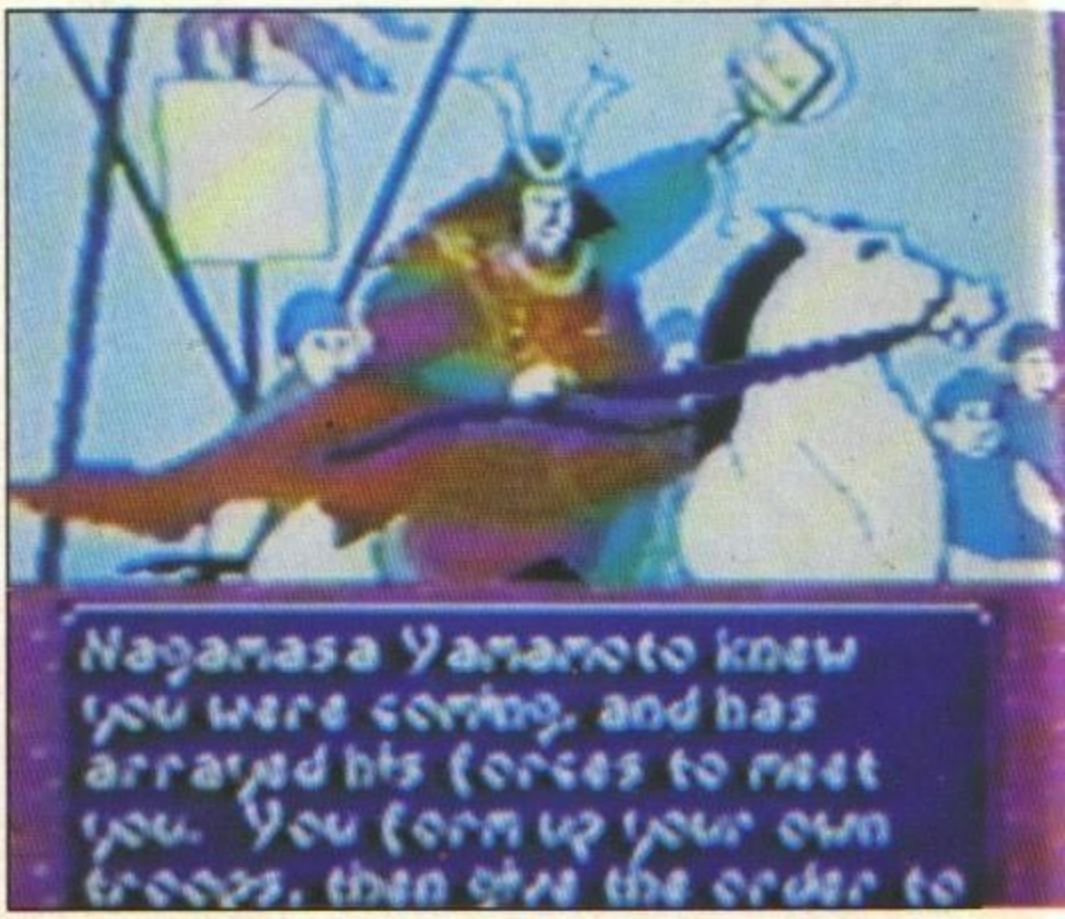
Da allora la sfida consiste nel costruire il robot più aggressivo ed abile possibile. Sembra che il giorno della resa dei conti sia arrivato, e tocca a voi scegliere la squadra giusta — considerando che potrebbe trattarsi di scegliere tra la vita e la morte (dei robot, in ogni caso)!

Questa evoluzione dei giocatori non è passata inosservata agli occhi della lega sportiva, comunque, e sono state imposte alcune nuove regole dopo il Replay Ufficiale televisivo del 1988. La palla ora è costituita da 350 libbre di acciaio e materiale altamente esplosivo, e misura un'incredibile tre piedi di lunghezza (fate un po' voi i calcoli, io sono stanco; NdT).

Ma i giocatori non sono stati a guardare: ora ognuno di essi è alto 20 piedi e largo otto — e costa 1.250.000 dollari!

Ah, cosa avrebbe detto Niccolò Carosio di tutto questo!

SWORD OF THE SAMURAI



Anche se Oriental Games tarda ad apparire sul mercato, la MicroProse non se ne sta certo con le mani in mano: i nostri amici al seguito del Colonnello Stealey hanno anche annunciato un nuovo titolo a carattere 'orientale' — Sword Of The Samurai, appunto.

Per chi non ne avesse letto in altre anticipazioni (ormai sono così tante che capita di dimenticarsene) il gioco vi mette nei panni di un giovane samurai giapponese (ma va'?) del XVI Secolo, il cui unico scopo nella vita è combattere per l'onore (quando uno non ha nient'altro da fare...).

Si tratta in definitiva di un'avventura con elementi di azione, gioco di ruolo e simulazione, dove sarà necessaria anche una certa dose di arguzia per poter aspirare al titolo di... Shogun (no, non è l'avventura della Infocom).

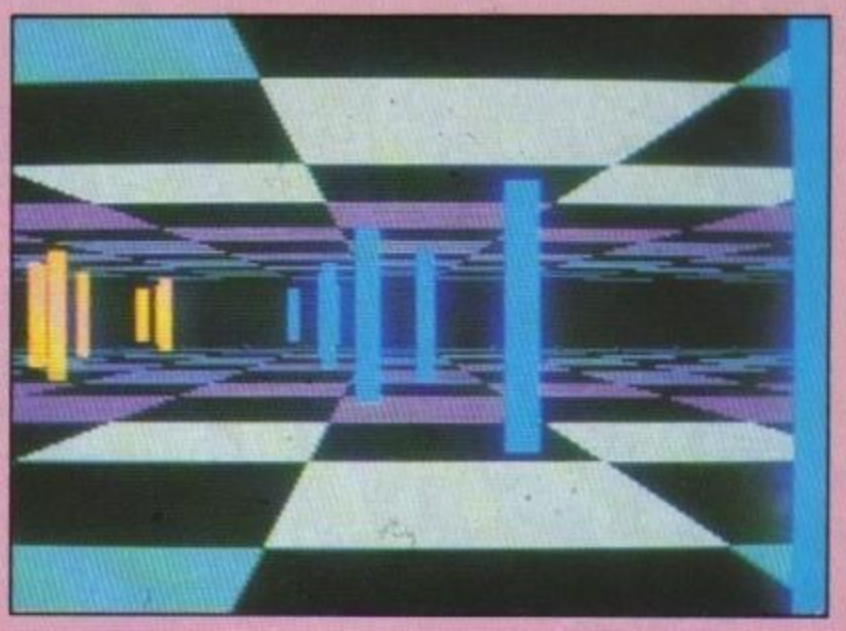
Essendo un gioco targato MicroProse ci sarà da aspettarsi molta 'intelligenza' in tutti gli elementi che lo compongono, per cui aspettatevi perlomeno un bollino 'Star Player'

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

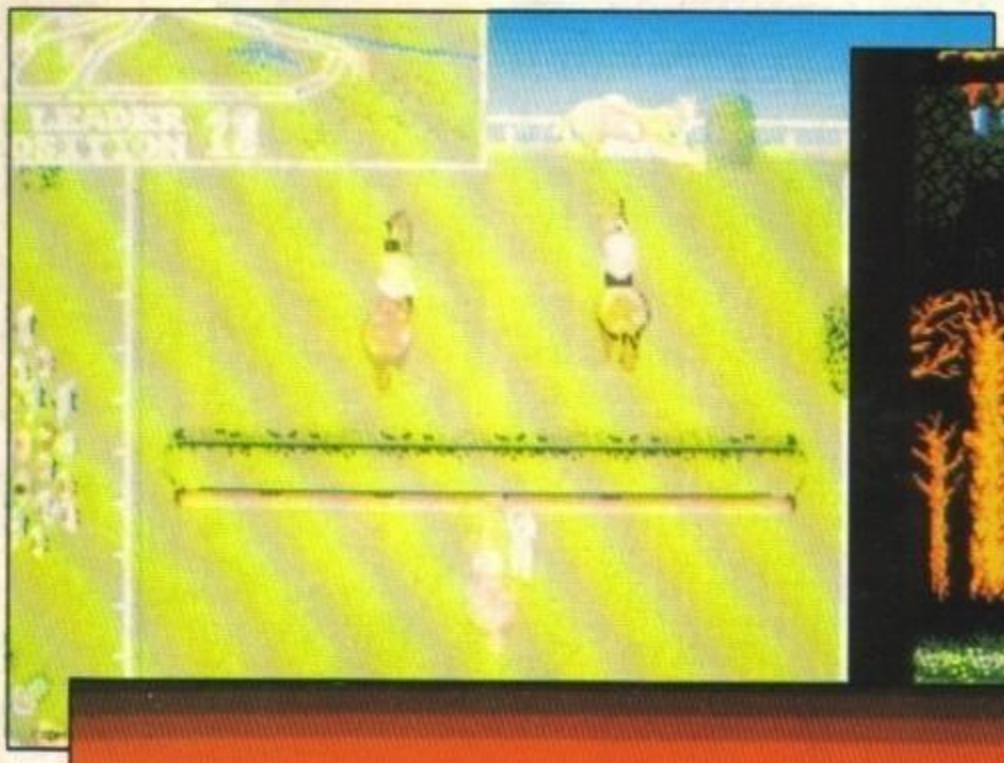
STARFLIGHT



Apparso in precedenza solo nella versione per PC IBM, Starflight, il gioco di commercio galattico, sta per fare ala sua apparizione sugli schermi di Amiga e Atari ST entro i primi di Gennaio 1990 (potrebbe già essere in giro al momento di leggere questa preview).
Descritto dalla Electronic Arts come un gioco di ruolo fantasy, potete stare certi che sarà molto più entusiasmante di quello che sembra a prima vista.
La galassia nella quale vi aggirate è formata da 270 sistemi solari e 800 pianeti. Ci sono quasi due milioni di luoghi diversi su ognuno dei pianeti, e un altro milione e mezzo circa sparsi per la galassia nella sua globalità — un gioco incredibilmente GROSSO.
Ai comandi di un'astronave interstellare, avrete il controllo di sei membri di equipaggio e con l'aiuto della vostra Carta Stellare Elettronica di Navigazione (installata gratuitamente insieme alle cinture di sicurezza), dovrete guidare la vostra astronave alla scoperta di nuovi pianeti.
Ogni pianeta scoperto e colonizzato vi garantirà un riconoscimento intergalattico, oltre a prodotti extra, minerali, segreti di razze aliene e, dulcis in fundo, denaro.
Nonostante la dotazione di armamenti che caratterizza il vostro vascello stellare, vi è stato consigliato di tentare una comunicazione amichevole con le razze che incontrate prima di disintegrarle... non si sa mai.
Beh, in ogni caso toccherà a voi, intrepidi capitani intergalattici, vagliare la situazione e decidere tra la pacifica colonizzazione o l'attacco.

Preview Gallery

Lo spazio, stavolta, è davvero esiguo: allora abbiamo pensato di mostrarvi le immagini di alcune delle prossime 'release' — si tratta di Ghosts'n'Goblins, Overlander (finalmente la versione Amiga!) e Grand National. Sul prossimo numero altre stupende novità per i vostri sedici bit (spazio permettendo, naturalmente).



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

the GAMES machine

SOFTWARE ORIGINALE
CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

LA NUOVA RIVISTA CON DISCHETTO

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

IN EDICOLA A L. 13.500

DRAGON SCAPE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA:

Axel's M. Hammer	[L.n.p.]	36
Chase HQ	[L.n.p.]	26
Dragons Of Flame	[L.n.p.]	50
Double Dragon II	[L.n.p.]	28
F-29 Retaliator	[L.n.p.]	16
Ghostbusters II	[L.n.p.]	22
Ghouls'n'Ghosts	[L.n.p.]	32
Hard Drivin'	[L.n.p.]	30
IT Came From...	[L.n.p.]	18
Moonwalker	[L.n.p.]	21
Op. Thunderbolt	[L.n.p.]	24
Quartz	[L.n.p.]	34
Seven G. Of Jamb.	[L.n.p.]	40
Sorcery Plus	[L.n.p.]	46
Star Command	[L.n.p.]	44
Switchblade	[L.n.p.]	60
Thrill Time (comp.)	[L.n.p.]	48
Time	[L.n.p.]	25
Turbo Outrun	[L.n.p.]	20
Weird Dreams	[L.n.p.]	61

ATARI ST:

Axel's M. Hammer	[L.n.p.]	36
Chase HQ	[L.n.p.]	26
Double Dragon II	[L.n.p.]	28
Ghostbusters II	[L.n.p.]	22
Moonwalker	[L.n.p.]	21
Quartz	[L.n.p.]	34
Seven G. Of Jamb.	[L.n.p.]	40
Thrill Time (comp.)	[L.n.p.]	48
Time	[L.n.p.]	25

PC MS DOS:

Dragons Of Flame	[L.n.p.]	50
Enterprise	[L.n.p.]	47
Omicr. Conspiracy	[L.n.p.]	27
Space Rogue	[L.n.p.]	38
Sword Of Aragon	[L.n.p.]	43

I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a richiederne conferma al negoziante o all'importatore.
La redazione non si assume responsabilità in caso di errore o mancanza (cercate di capirci...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Games machine

TOP SCORE

F-29 RETALIATOR

OCEAN'S

Giusto giusto per contraddire quelli che pensavano a Fighter Bomber dell'Activision come l'unico simulatore di volo con grafica tridimensionale solida di questo Natale, la Ocean sforna il suo primo simulatore di volo. E che simulatore!

Il primo simulatore di volo della Ocean è certamente ambizioso, non solo simula una nuova generazione di combattenti, ma anche i jet che li sostituiranno.

Retaliator comincia col pilota che può scegliere uno delle cinque categorie (da Luogotenente a Colonnello) nella base aerea. Una volta delineato lo stato del pilota tramite una routine di sicurezza, la vostra carriera militare può finalmente avere inizio. A questo punto potete scegliere se andare direttamente in guerra con la missione in stile arcade chiamata Zulu Alert, partendo a mezz'aria con munizioni illimitate, o scegliere uno scenario. I piloti più seri inizieranno con il test in Arizona, ma ci sono anche tre zone di guerra da visitare. Potete scegliere F-29 o un F-22, e dovrete affezionarvici perché continuerete a volare con lo stesso aereoplano per tutta la durata della carriera militare.

Il test è la migliore occasione per rendervi conto di cosa si prova ad essere un vero pilota aereo. Vari bersagli controllati a distanza e robot sono distribuiti su una superficie di 1000 miglia, in pratica una buona fetta di Arizona. Carriarmati, camion, ponti, impianti industriali, centri di comando, basi aeree, basi lancia-missili ed altro costituiscono il grosso dei bersagli terrestri, mentre Mig-29 Fulcrum telecomandati vi faranno da bersaglio nei cieli del territorio del test, obbligandovi ad un confronto aria-aria senza precedenti. Fate schizzare il vostro aereoplano sempre più su nel cielo blu (piaciuta la rima stupida?) e noterete immediatamente il fluidissimo controllo e l'incredibile agilità del vostro jet.

Ma grazie a Dio non dovete essere un genio in aereonautica per far volare gli aerei. I tre monitor della console forniscono tutti i dati necessari a portare a termine la vostra missione, selezionando le opzioni disponibili avrete accesso ad una incredibile varietà di radar, indicatori e mappe mobili. Le viste esterne sono disponibili per tutti i narcisomani che adorano vedere loro stessi da un ipotetico satellite. E' disponibile anche l'autopilota, oltre ad un sistema anti-radar (ECM), chaff e flare per ingannare i missili a ricerca di calore e bersaglio.

Mentre rimanete negli USA, è una buona idea provare tutte le armi che avete a disposizione, ci sono cinque tipi di missili aria-aria tra cui scegliere e quattro tipi di missili aria-terra, tutti molto sofisticati e con la massima affidabilità.

Caricate qualsiasi arma volete e usatela a pieno nella sezione del test. Nelle zone di guerra potreste trovarvi ad affrontare una

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

situazione di scarsità di armi, quindi questo potrebbe essere il modo di prendere dimestichezza con missili da crociera AGM-10H, missili Backwind, e armi convenzionali.
Nel ventunesimo secolo il fulcro della potenza aerea sarà un misto di agilità e strategia, ed è sotto questo aspetto che il sistema ATF entra in azione. Spegnete i radar e il vostro aereo entrerà nel modo Stealth, vitale per passare attraverso zone dannatamente piene di missili terra-aria (SAM) e con un pesante controllo radar. Per un'alta velocità, i voli ad alto livello fanno entrare in gioco il Supercruise per arrivare ad una erogazione di potenza del 100%.
OK, basta con questa chiacchierata introduttiva. E' arrivato il momento di iniziare a combattere seriamente. Mediante lo schermo principale delle opzioni potete selezionare il teatro del conflitto. Le tre zone di guerra sono tutte dei punti caldi per gli Stati Uniti nei prossimi venti anni. Scegliete come scenario il Medio Oriente, le Isole Salomone (una colonia Americana ricca di petrolio che rischia di essere invasa e conquistata), e la guerra convenzionale in Europa.
Una volta scelta la zona di guerra vi troverete nella sezione adibita al controllo della missione. Da qui potete scegliere il tipo di aereo che volete pilotare, la base da cui volete partire per la vostra missione, l'armamento e la missione stessa da intraprendere. Le dieci missioni di test in Arizona sono niente in confronto a quello che può succedervi se al pilota di un aereo nemico viene voglia di farvi fuori: non è proprio come affrontare un aereo teleguidato!
Come nella vita reale non potete intraprendere una missione che si deve svolgere verso la fine della guerra, dopotutto avete appena iniziato! Solo completando (e sopravvivendo) a diverse missioni, oltre a prendere parte a tutte le missione che vengono alla luce (sotto il nome di War Update). Ad esempio, nel scenario dell'Oceano Pacifico le prime missioni non sono poi tanto impegnative (abbattere un paio di Mig, colpire un po' di depositi di petrolio nemici, e così via) ma col tempo le situazioni di guerra cambiano, appaiono nuove War Update, e spuntano missioni sempre più difficili (ad esempio eliminare un carroarmato supercorazzato, difendere il New Jersey da tutti gli attacchi esterni e alla fine atterrare su una portaerei!).

Amiga

La Ocean è sempre stata famosa per i propri giochi in stile arcade (se non proprio conversioni da coin-op) e a parte Top Gun (bleaaah!) non aveva mai realizzato un simulatore di volo (sempre che si possa classificare Top Gun in questa categoria). Dato che sono solito annoiarmi davanti ad un simulatore di volo (passare ore ed ore a premere tasti quasi a casaccio non è mai stata la mia massima aspirazione), è con profondo stupore che mi sono reso conto di quando mi avesse coinvolto F-29 Retaliator. Come Interceptor qualche anno fa, F-29 ha una grafica incredibile, un livello di difficoltà che varia dall'idiota al professionistico per far in modo di piacere anche ai principianti. L'effetto 3D è estremamente attrattivo e incredibilmente veloce. L'aereo è composto da un buon numero di poligoni, oltre ad un buon uso delle ombreggiature. Volate per le zone di guerra come se foste in visita di piacere e vi troverete a fronteggiare carriarmati pronti a fare fuoco se non li eliminate prima, impianti lancia-missili (gulp!), e torri di raffreddamento con reattori nucleari vicini da bombardare (doppio gulp!). Le isole nello scenario del Pacifico sono meravigliose da vedere, con spiagge sabbiose e tutte palme attorno —non ho giocato a molti simulatori di volo nella mia carriera ma questo è indubbiamente quello dall'aspetto migliore in assoluto. Infatti, mi sono divertito talmente con la sezione arcade, dove non devo preoccuparmi con i motori, l'atterraggio, i radar, che sono poi finito con l'affrontare F-29 Retaliator in modo più serio. Non dimenticatevi poi che ci sono istruzioni dettagliatissime (sebbene non a livello di quelle MicroProse) e una bellissima colonna sonora rock nello schermo dei titoli. Cosa volete sapere di più, se comprare F-29 Retaliator della Ocean o Fighter Bomber dell'Activision? Beh, compratevi tutti e due, ovviamente!

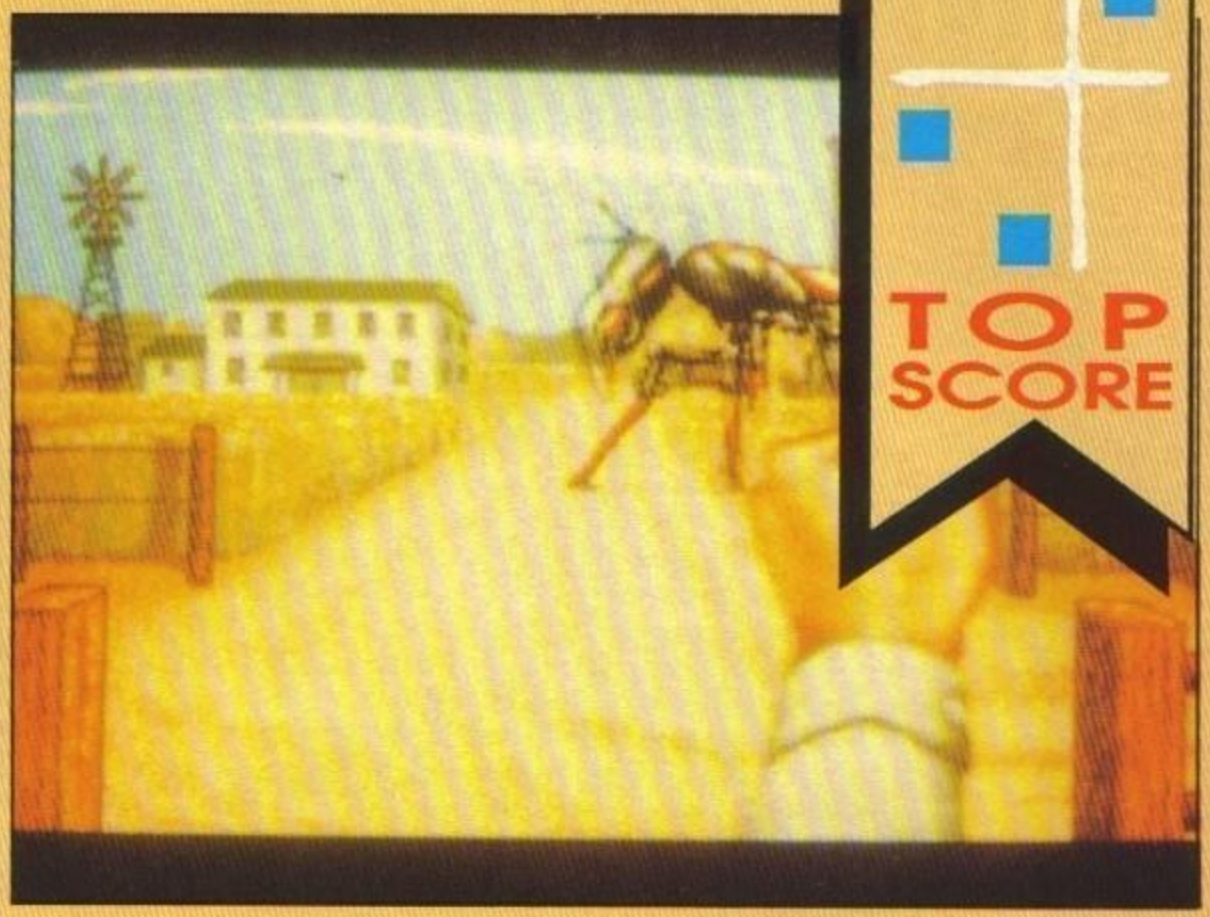
Globale 97%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CINEMAWARE'S

IT CAME FROM THE DESERT



The Games machine TOP SCORE

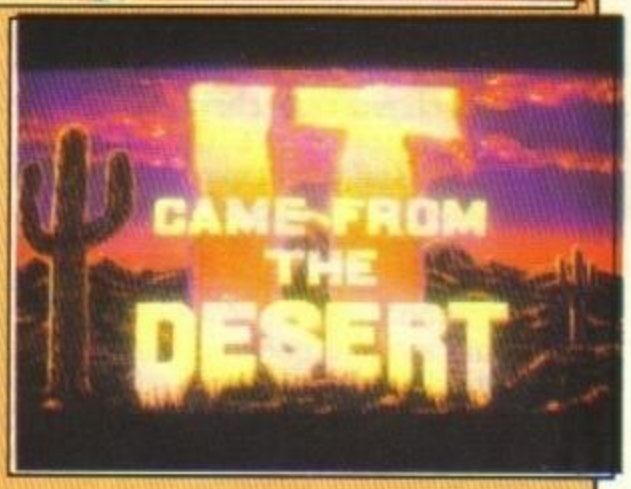
Lizard Breath, un villaggio sperduto in mezzo al deserto, è sconvolto dalla caduta di una meteora. Tu, un geologo famoso e intraprendente, sei arrivato sul posto per studiare e capire ciò che è successo. Sembra normale routine, finché in una fattoria...

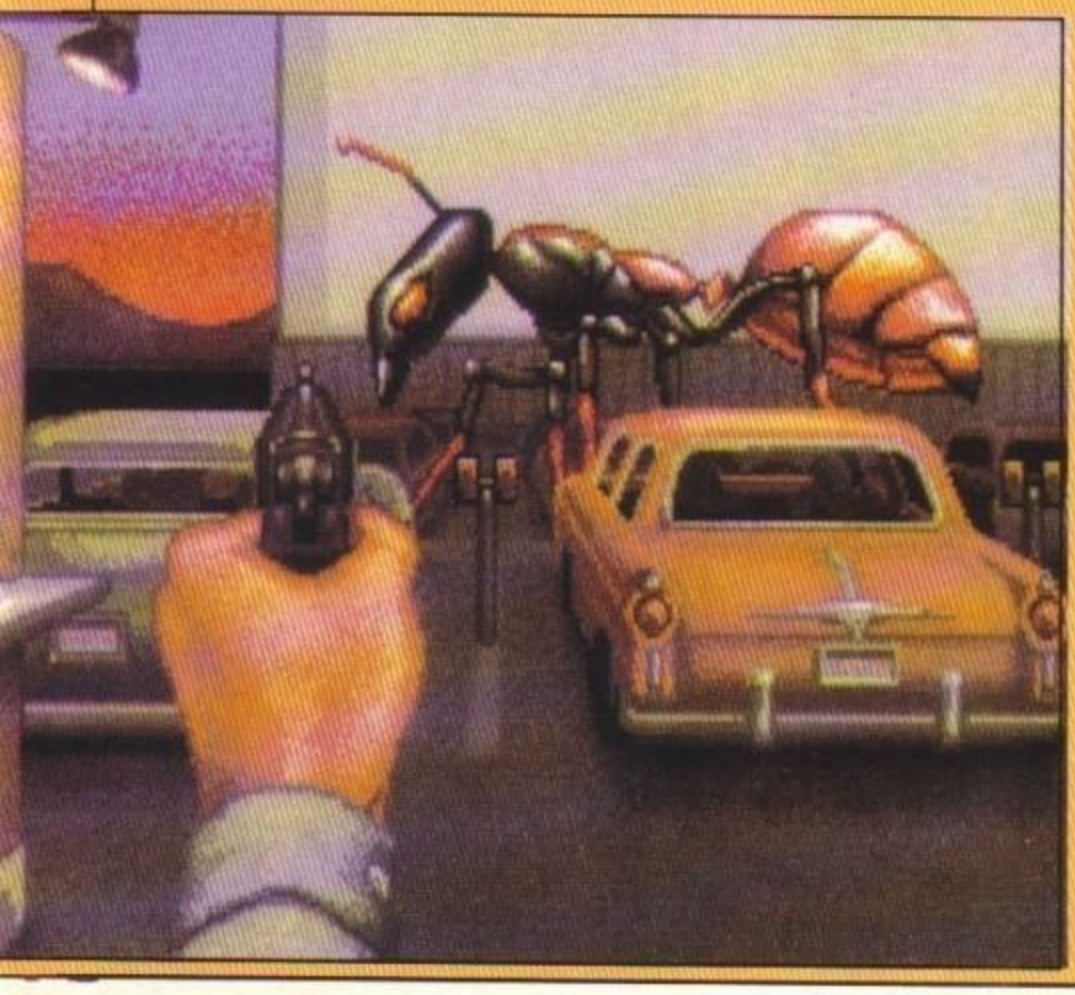
Cinemaware non sfrutta idee di altri giochi, ma sceneggiature cinematografiche. Questa è in due righe la filosofia di una delle software house più particolari del mondo.
Dai tempi di Defender Of The Crown e Sinbad è passato molto tempo, ma la Cinemaware ha sempre migliorato i suoi prodotti, toccando forse il culmine con Rocket Ranger, uno dei film interattivi più completi, coinvolgenti e complessi della storia del software ludico.
A distanza di oltre un anno, e meno rispetto a Lords Of The Rising Sun (uno strategico che si discosta un po' dalle consuete produzioni Cinemaware), It Came From The Desert spunta in questi giorni come una splendida quanto paurosa strenna natalizia.
Apparentemente IT sembra un rifacimento di King Of Chicago, almeno nell'azione di gioco: una situazione che propone diverse scelte, in rapporto alle scelte fatte la storia cambia. Un po' come i libri game, per intenderci, dove alla fine di ogni pagina appaiono delle possibili decisioni da prendere e ognuna di queste rimanda alla lettura di una pagina differente del libro.
Il concetto di IT è identico ma, come nella tradizione Cinemaware, il tutto è arricchito da situazioni arcade piuttosto varie e non troppo semplici.
Ma cosa succede in effetti? Vediamo subitissimo...
A Lizar Breath ci siete per studiare gli effetti di questa strana meteora ma presto sarete coinvolti in una storia molto più intricata. Siete seduti comodamente a casa vostra quando sentite bussare alla porta. Andate ad aprire e trovate un vecchio da voi assoldato pronto a consegnarvi un sacchetto con dei pezzi della meteora. Aprite il sacchetto e, orrore, scoprite che uno di questi pezzi è radioattivo. Se lo toccate è la fine, la votra casa si incendia e vi ritroverete in ospedale.
Da quel momento capite che qualcosa non va, correte alla fattoria a sud di Lizard Breath e mentre state parlando col conta-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dino una formica gigante vi assale. Armati di pistola cercherete di farla fuori ma... dove colpire? Lo scoprirete solo dopo aver parlato col dottore del laboratorio scientifico.
E poi via alla redazione del Lizarb Breath, all'aeroporto, alla radio locale, al pub, al dive in, alla miniera, e in decine di altri luoghi ancora pronti a far luce in questo mistero.
Il panico comincia a diffondersi per tutti gli abitanti del villaggio dopo che alcuni cittadini vengono trovati morti per le strade, ma l'unico che non vi dà retta e fa finta di niente è proprio il sindaco. Sarà solo quando una delle sue auto verrà calpestata da un formicone che si ricrederà e, da quel momento, tutto il villaggio e la forza pubblica saranno con voi con tanto di carri armati e aerei, pronti a debellare per sempre la minaccia che sta per invadere il mondo.
Questa la storia di IT, un'avventura anni '50 che gestirete completamente con il joystick. Muoversi per la mappa di Lizar Breath è semplicissimo, ma imprevisti strani non vi consentono mai di arrivare puntuali ai vari appuntamenti che vi danno. Dovrete inoltre decidere chi scegliere come amico, senza farvi ingannare dalle apparenze.
Oltre a scegliere di volta in volta una fra le risposte possibili (e cambiare il corso degli avvenimenti) dovrete anche fare delle telefonate e dormire, almeno 7 ore. Se non dormite, infatti, sarete costretti a stare a letto per qualche giorno.
Le scene arcade da gestire sono svariate e alcune molto divertenti, a cominciare dalla fuga dall'ospedale. In un labirinto di stanze, bagni e reception dovrete sfuggire al personale che vi insegue. La scena è vista dall'alto e vi garantisco che, per quanto gli sprite siano piccolissimi, ogni cosa è dettagliatissima. Potrete nascondervi nei letti vuoti mettendovi le coperte fin sulla faccia oppure sotto una scrivania, prendere l'ascensore o una sedia a rotelle, in un vortice incredibile e frenetico di azione, frasi digitalizzate e verismo. Sì, perché, per esempio, se voi camminate dietro un'infermiera, non sarete visti e quindi non c'è pericolo, come nella realtà.
Oltre a questa le scene arcade comprendono un volo in aereo per buttare disinfettante sopra i formiconi (la veduta dall'alto di Lizar Breath è bellissima e molto dettagliata), la battaglia con le bestiacce a piedi o sopra i carri armati, gli accoltellamenti, l'incidente stradale, lo spegnimento del fuoco e la sparatoria alle formiche.
Tutto è molto semplice da gestire, basta il joystick e il tasto di fuoco premuto a lungo o per breve tempo. Ma questo non vuol dire che sia facile risolvere ogni situazione.
Per riuscire a terminare IT dovrete recuperare quattro prove che convinceranno definitivamente il sindaco a concedervi degli alleati. Ed è a questo punti che potrete cimentarvi in una situazione propriamente strategica che vi consentirà di distribuire tutte le forze a vostra disposizione (esercito, polizia, operai e abitanti) in determinati punti del villaggio nel tentativo di uccidere tutti i formiconi.
Giunti così alla battaglia finale che si svolge al centro del villaggio, saprete se il mondo sarà abitato da formiche giganti o se gli uomini avranno il sopravvento. Come in un film.





Amiga

Siamo così abituati alla grafica Cinemaware che niente più ci fa effetto. Fra disegni e sonoro campionato c'è di che meravigliarsi. La musica ha un'atmosfera incredbile e se avete la fortuna di possedere un hard disk i lunghi caricamenti saranno presto dimenticati. Facile da gestire, emozionante e bello da giocare, IT Came From The Desert forse non supera in complessità Rocket Ranger (che fra l'altro potrete vedere al cinema di Lizar Breath) ma resta una delle migliori produzioni Cinemaware. La fuga dall'ospedale, poi, potrebbe essere un gioco singolo così com'è. Che dire? Uno dei giochi dell'anno, perfetto anche nelle istruzioni completamente in italiano, e vi assicuro che non mancheranno i brividi alla schiena, soprattutto quando spiaccicate sul terreno uno dei bestioni e sentirete SCIACK! Che schifo!

Globale 96%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

Chi non ha mai fatto una partita ad Out Run alzi la mano, nessuno, bene, lo sapevo. Out Run è stato uno dei Coin-op di più grande successo di tutti i tempi, mi ricordo ancora l'estate del 1986, lungo tutto lo stivale italiano non vi era un bar, una sala giochi senza Out Run, tutti giocavano a questo stupendo gioco di corsa automobilistica che stava ripetendo il grandissimo successo del mitico Pole Position dell'Atari. Era naturale che ne uscisse un seguito, e nel 1988 ecco apparire Turbo Out Run, la prima (e unica) volta che lo vidi fu alla fiera d'aprile dello stesso 1988, ci avrò fatto almeno 50 partite (tanto era gratis) non che era brutto, anzi, ma non ha avuto quel successo che ci si sarebbe aspettati.

Turbo Out Run comunque, ora è disponibile anche sul tuo personal, grazie alla US Gold puoi metterti alla guida di una splendida Ferrari F-40 decappottabile con il turbo (miracoli dei videogames) ed il tuo scopo è quello di attraversare gli stati Uniti da una parte all'altra nel più breve tempo possibile, prima cioè che lo faccia il tuo avversario a bordo di una nuovissima Porche 959; questo tipo di sfida, chiamata "Coast to Coast", sappiamo, grazie al nostro intrepido recensore Max (vedi ZZAP), essere una sfida molto in voga tra gli yuppies americani. Come da copione, cioè, come da Coin-op si può scegliere se avere il cambio automatico o manuale, se scegliete il cambio automatico premendo il tasto di fuoco attiverete il turbo-boost, se invece scegliete il cambio manuale con il pulsante cambiate tra le due marce e il turbo è attivato dalla barra spaziatrice, state attenti a non usare molte volte di seguito il turbo-boost in quanto surriscalderete troppo il motore e dovrete aspettare che si raffreddi prima di poterlo reinserire. Più avanti si può scegliere se montare un motore più potente, delle gomme con una migliore tenuta di strada o uno speciale turbo-boost per avere più accelerazione. Ad intralciare la vostra gara ci saranno, oltre alle normali macchine di passaggio, macchine della polizia, che cercheranno di fermarvi non certo usando buone maniere, tir, autobotti (Autoboot in inglese), e anche le condizioni atmosferiche saranno contro di voi, vi troverete nel bel mezzo di temporali e tempeste di neve (se non si chiama sfiga questa...), naturalmente non manca la bellissima e bionda Crissy al vostro fian-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

co, fotomodella di indiscusso successo a cui sono state dedicate le copertine di molte riviste di moda (da fonti indiscrete si direbbe anche di Penthouse). Da New York fino a Los Angeles per una ragazza, ah!, le donne!.

Amiga

Non so se avete presente il commento di Power Drift del mese scorso, ecco, penso che questo sarà mooolto simile al suddetto, infatti Turbo Out Run ha una grafica colorata, definita, oserei perfino dire bella, ma quando accelerate uno strano rumore sembra provenire dal vostro monitor, SCATT SCATT SCATT!, lo schermo scrolla in modo osceno, le macchine avversarie sembrano comparire dal nulla, per non parlare degli effetti speciali (ma piove o è la sintonia della tele che non è regolata bene?). Il sonoro poi si riduce a dei banalissimi motivetti noiosi e ripetitivi (lo zio art ha colpito ancora). Una grandissima delusione, speravamo che non sarebbe successo la stessa cosa di Power Drift (bellissima conversione per il 64, orripilante per Amiga) e invece è accaduto di nuovo, se volete giocare ad un bell'arcade di corsa, rispolverate Super Hang On, è ancora il migliore.

Globale 55%

US GOLD'S

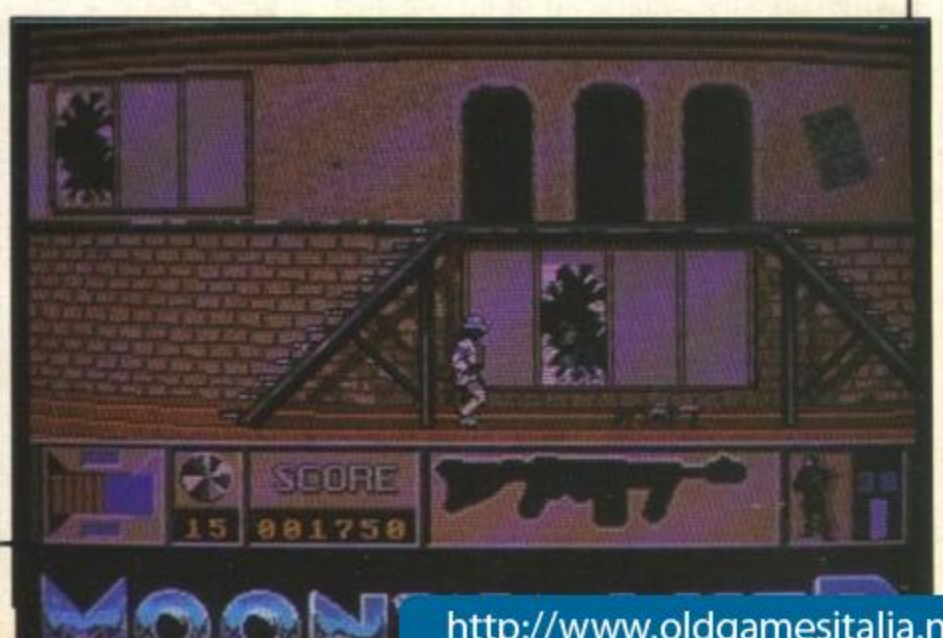
MOONWALKER

Bad ha fatto scalpore e la noia del film ritorna sui nostri monitor con un gioco che forse è per bambini ma non si capisce bene. No alla violenza ma sì ai mitra. Boh, chi ci capisce qualcosa? Solo Michael Jackson.

Moonwalker riprende le situazioni principali del primo (e ultimo) film prodotto e interpretato da Michelino Jackson.
Devo dire che amo molto la star, ma il film aveva il difetto di contenere una storia. Una vicenda di droga mal recitata e male interpretata. Se ci fossero stati solo i videoclip allora sarebbe stato bellissimo e per nulla noioso. Ma così non è stato e la storia c'è. Storia che rivedrete in questo videogioco composto da quattro eventi, simili due a due.
Nel primo livello siete a piedi negli studi cinematografici e, inseguiti dai vostri fans, dovrete riuscire a camuffarvi da coniglio, recuperare quattro oggetti, prendere la moto e scappare.
Sembra facile, ma nelle labirintiche vie degli studi non è facile orientarsi e perdipiù tutti vi inseguono. Gli oggetti che compongono il costume da coniglio (guanti, blusa, pantaloni e maschera) e quelli che vi servono come star (chiave, microfono, telecamera e spot) devono essere presi in ordine e, per aiutarvi, una specie di monitor radar vi segnala ogni cosa: sia i cattivi che sono vicino a voi, sia gli oggetti che dovete recuperare.
Ogni volta che venite raggiunti da un vostro fans, perderete un disco di platino. Cominciate con 20 dischi e, arrivati a zero raggiungerete il fatidico Game Over.
Se recuperate tutto e trovate la moto (si trova in alto a destra) passerete al livello successivo. Qui, a bordo della vostra motocicletta e trasformati in coniglio, dovrete recuperare dieci globi d'oro che trasformeranno il vostro mezzo in un'auto avveniristica che sola può oltrepassare il posto di blocco.
Come nella situazione precedente vi trovate in un labirinto inseguiti da tutti, e fuggire non sarà proprio facile.
Se riuscite a finire anche questo livello, passerete alle due sezioni arcade, le migliori del gioco.
Nella prima siete all'interno del Club '30 e, dopo aver recuperato munizioni e mitra, dovrete sparare alle sagome che appaiono dietro le finestre. Attenti però a non uccidere i bambini che talvolta appaiono invece dei killer.
Usciti di qui scoprirete che il cattivissimo spacciatore Mr. Big ha rapito uno dei bambini e voi, per liberarlo, dovrete passare all'ultimo livello.
Ora, trasformati in un fantascientifico robot d'acciaio, ve la dovrete vedere con proiettili e raggi laser, sperando di avere la meglio.
Meglio. Già, meglio del film? Non saprei, sono riusciti a rendere noioso anche il gioco.
I primi due livelli sono difficili e soprattutto monotoni. Trovare tutti gli oggeti districandosi nei vari labirinti è davvero stressante e non appaga in nessun modo.
Le ultime due sezioni sono invece discrete, anzi, interessanti. Quella all'interno del club è frenetica, l'altra, l'ultima, è forse un po' più statica, ma comunque ben realizzate.
La grafica e lo scroll sono forse un po' lentini, ma nel complesso accettabili. Belli gli intermezzi fra un livello e l'altro.
Il sonoro, invece, è decisamente migliore sull'Amiga, ma è comunque ripetitivo come il 50% di questo gioco.
Provaci ancora Michael, dive sono finiti i tempi di Thriller?

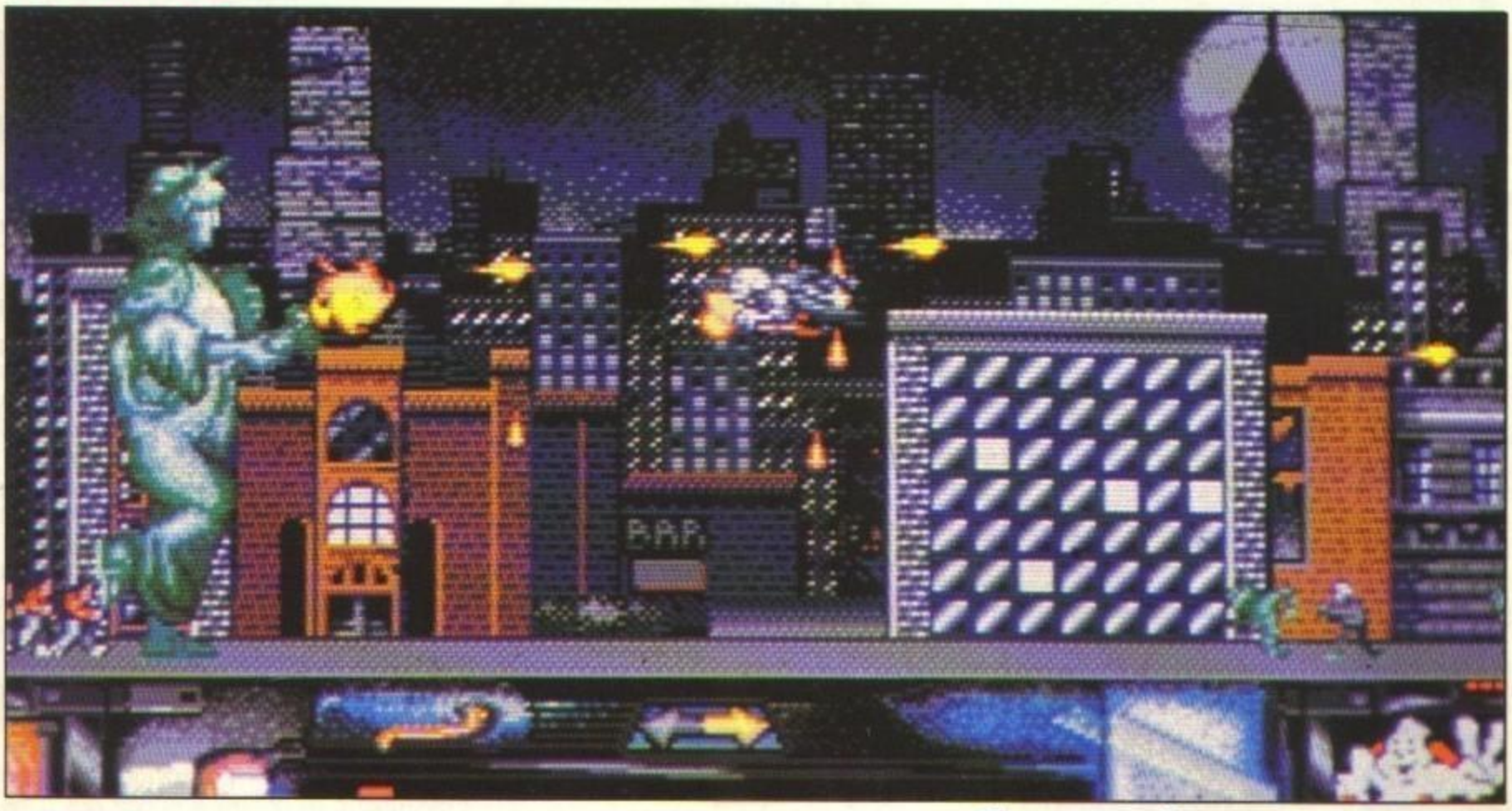
Amiga ST

Globale 70%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ACTIVISION'S GHOSTBUSTERS II

"Papparapà... sono tornati!" Tranquilli, non è lo slogan per l'ultimo miracoloso prodotto contro la caduta dei capelli, ma significa che LORO sono ancora con noi. Ma come LORO chi!?! Provate un po' ad immaginarvi di entrare nella doccia e trovarvici la professoressa di latino seminuda con i bigodini in testa, chi vi verrebbe in mente di chiamare se non quei matacchioni degli Acchiappafantasmi?

Il primo episodio si concludeva con il momentaneo trionfo degli acchiappafantasmi che sono miracolosamente riusciti a sgominare le energie negative generate dallo spirito di Zuul, e su questa scena il film si concludeva, quello che non venne però detto fu che i nostri poveri eroi non solo non ricevettero quella meritata ricompensa che tutti ci saremmo potuti aspettare, ma fu a loro imputata la colpa di tutta quella confusione che c'era stata e gli fu così imposto di sciogliere il gruppo. Dove finisce una cosa ne inizia un'altra e così ecco che ritroviamo i nostri simpatici protagonisti impegnati in attività alternative per guadagnarsi da vivere. Questo fino a quando alla bella Dana (già posseduta dallo spirito di Zuul nel primo episodio) non sfugge la carrozzella contenente il figlioletto in fascie Oscar, la cosa misteriosa è che l'episodio non si rivela essere un tentativo di omicidio del piagnucoloso poppante, ma il primo di una lunga serie di strani e apparentemente inspiegabili fenomeni. I primi ad insoppettirsi sono chiaramente loro, i Ghostbusters, che riorganizzano immediatamente la spensierata combricola. La cosa più importante a quel punto era comprendere l'origine del male oscuro che aleggiava in città e così predispongono prontamente le attrezzature con l'intento di calarsi da un tombino fino a raggiungere la stazione metropolitana di Van Horne che si rivelerà essere percorsa da una corrente di viscidume verdastro per niente rassicurante. Questa è anche la prima delle tre sezioni che compongono il gioco, come nel film dovete calarvi nelle viscere della terra appesi ad un filo armati di laser-antifantasma e di tanto coraggio. Ma sarà proprio quest'ultimo a venire facilmente meno durante la discesa, d'altra parte delle schifezze che vi sputano in faccia o una mano sadica che cerca di tagliarvi la fune che vi sorregge o altre cose del genere non possono certo rassicurare gli animi di nessuno e tantomeno quello del pur indomito ghostbuster. Per fortuna ci

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sono disseminate lungo il pozzo delle pozioni galvanizzanti che consentono di riacquistare il sangue freddo necessario e altre armi supplementari indispensabili per il compimento della missione. Ah, mi dimenticavo del compito che vi è stato assegnato (non è certo una gita turistica del tipo "viaggio alla ricerca delle porcherie volanti" organizzato dall'agenzia "se proprio ci vuoi andare sono tutti fattacci tuoi") che consiste nel recuperare i tre pezzi che compongono il raccoglitore specifico di fanghiglia melmosa d.o.i. (di origine inprecisata) con lo scopo di analizzarla in un secondo tempo. Nel fare questo però finiscono per tranciare malaccortamente un cavo della luce provocando un poco apprezzato black-out generale. I tre vengono così portati di fronte al giudice che li condanna ad una grossa multa non credendo alla storia dei fantasmi (dice che l'unico essere che poteva assomigliare a quella descrizione era sua suocera che fortunatamente viveva bel lontana da N.Y.), quando però l'aula del tribunale viena invasa da una moltitudine di ectoplasmi dispettosi la situazione diventa veramente critica tanto da rendere inevitabile l'intervento degli acchiappfantasmi presenti che vaporizzano gli spiritelli scongiurando il pericolo immediato. Ma, come si dice, avevano vinto una battaglia e non sicuramente la guerra, infatti la città era ancora sotto la minaccia incombente di queste presenze maligne che sembrano accanirsi in modo particolare con il piccolo Oscar. Contemporaneamente però dopo alcune analisi i ghostbusters si rendono conto che la melma reagisce in sintonia con le emozioni manifestate da chi le sta attorno, questa importante scoperta si va ad aggiungere ad un'altra ugualmente sconcertante che riguarda un quadro di Vigo il Carpazio custodito all'interno del Metropolitan Musuem che sembra cambiare aspetto di tanto in tanto. Ma la cosa ancora più importante è che a quel dipinto, in fase di restauro, ci stava lavorando proprio la nostra Dana coadiuvata da un suo bizzarro collega il quale è convinto che l'anima contenuta nell'affresco si possa un giorno reincarnare nel corpo di un neonato. Con quest'idea fissa in mente il furbone rapisce il piccolo Oscar, fra l'altro già perseguitato da liquidi abnormi che escono all'improvviso dalle tubature (qualche d'uno dice che era il celebre idraulico liquido sgorgalavandini rimasto incagliato da qualche parte in una conduttura stagnante, ma non mi sembra un'ipotesi plausibile), e lo porta con sé nel museo per collocarlo di fronte al dipinto nella speranza che questo si animi incarnandosi nel piccolino. Frattanto la città è letteralmente terrorizzata da queste presenze misteriose tanto che anche il sindaco, fino a quel punto spaventato per la sua propagnada elettorale, concede finalmente l'intervento definitivo degli acchiappafantasmi. I quattro capiscono che l'unico modo di opporsi a quel fiume melmoso simbolo della malvagità è sfruttare la solidarietà umana che trova la sua massima rappresentazione dalla statua della libertà. Ed eccoci così alla seconda fase del gioco nella quale dovete eliminare tutte gli spiritelli impazziti e allo stesso tempo far raccogliere da alcuni volenterosi concittadini (kamikaze) i residui che lasciano cadere a terra per ricaricare il serbatoio contenente i proiettili antiectoplasmatici che sono a quel punto l'unica difesa. Se giugerete sani e salvi fino al Metropolitan Museum potete affrontare anche la terza e ultima sezione nella quale dovete prima calarvi con una fune all'interno della stanza in cui è contenuto il dipinto con l'intento di salvare il piccolo Oscar e quindi liberare finalmente la città da quella pressante minaccia, il tutto dovendosela chiaramente vedere con il poco rassicurante ritratto di Vigo e con...
Beh, non posso mica dirvi tutto, altrimenti chi lo va più a vedere il film?

Amiga ST

Credo che siamo di fronte ad uno dei migliori tie-in cinematografici mai realizzati, ogni aspetto è stato curato nei minimi dettagli con l'intento preciso di riprodurre fedelmente l'atmosfera del film. Le musichette, le introduzioni digitalizzate per ogni fase, il famoso logo con il fantasmino che compare in ogni caricamento, alcuni ottimi effetti sonori campionati, insomma è veramente quasi come essere al cinema. Le tre sezioni poi sono molto diverse fra loro e ognuna sufficientemente originale, tutte molto giocabili e soprattutto condite di buon umorismo (cosa che apprezzo moltissimo). E' uno di quei giochi che finirete presto (la difficoltà non è certo eccessiva), ma che ricaricherete comunque spesso per farlo vedere ad un amico o per farvi ancora quattro risate

Globale 88%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN'S

OPERATION THUNDERBOLT

The Games machine TOP SCORE

Era un giorno come tanti in casa Adams (niente a che vedere con la famiglia omonima) e Roy stava affilando il suo machete quando gli arrivò una telefonata: era il Presidente in persona...

"Pronto, sì sono Roy. Ciao Georgy. Cosa? Un gruppo di terroristi arabi ha sequestrato un DC-10 zeppo di civili? Maledetti! E pretendono la liberazione di ventitré compagni entro dieci ore, pena l'assassinio dei passeggeri? Questo è un lavoro per me (modestamente), ma sarà più dura dell'Operazione Lupo (Operation Wolf in codice), quindi avrò bisogno dell'aiuto di Hardy Adams, un mio vecchio amico del Vietnam. Gli telefono subito. Salutami tua moglie, Georgy!"

Dopo pochi minuti... "Ciao Hardy, sono Roy. C'è da menare le mani in Africa, come ai vecchi tempi, che ne dici? OK? Ci vediamo all'areoporto domani mattina".

Dopo un giorno, in Africa... "Occhio Hardy, questo schifo di governo ci ha dato solo un paio di mitragliette UZI e qualche razzo, quindi è consigliabile tenere d'occhio il livello di munizioni! OK? Attento, arrivano!". Ratatatatatat! Boom! "No Hardy! Non sprecare i razzi per questi semplici cecchini. Ho sentito dire che i terroristi dispongono di MIG 25 ed elicotteri. Cerchiamo di correre avanti!".

"Roy, guarda!!! Un aereo statunitense ha sganciato un pacchetto. Cerchiamo di recuperarlo, può contenere munizioni o kit di pronto soccorso, forza!". "Ah! Accidenti, mi hanno beccato; per fortuna ho la pellaccia dura e ce ne vogliono di colpi per finirmi! Sarà comunque meglio recuperare un pronto soccorso!".

"OK! Hey, ma c'è un capannone laggiù! Seguimi!"... "WOW! E' un arsenale! Arraffa! Arraffa! Presto!". "Hardy, guarda! Una jeep! Salta su, forza!"...

"Accidenti, anche loro sono motorizzati! Attento a quel MIG-25! Beccatevi questo razzo, maledetti! Attento agli ostaggi..."

"Dai che ce l'abbiamo quasi fatta! Laggiù c'è un motoscafo che sembra fatto apposta per noi!". Brooooom!

"Hey, ecco laggiù il DC-10! Forza entriamo!" Ratatatatat! Fiiit! Boom!

"Occhio ai passeggeri, Roy! Cerchiamo di raggiungere la cabina!" Bang! Bang! "Apri la porta, Hardy!". Slam! "Maledizione, il loro capo Espinoza si fa scudo con un ostaggio! Bisogna cercare di colpirlo senza uccidere il passeggero!". "Questo mi fa venire in mente un film, un certo Robocop, che ho visto il mese scorso...". "Hardy, dannazione spara!!!". Ratatatatat! Aaaaaaah! "Phew, è stata dura Roy, ma ce l'abbiamo fatta!!! I passeggeri sono salvi. Il Presidente ne sarà felicissimo. Siamo proprio forti!". "Certo Hardy, ne dubitavi forse?".

Amiga

Wow! Operation Thunderbolt è stupendo! La Ocean è pienamente riuscita a portare la giocabilità del coin-op sul gioiello di casa Commodore! Il sonoro è qualcosa di meraviglioso, con effetti sonori digitalizzati e una meravigliosa colonna sonora. La grafica è, udite! udite!, migliore di quella del coin-op! La presentazione è quella tipica della Ocean: strepitosa. Vi era piaciuto Operation Wolf? Aspettate di vedere Operation Thunderbolt? Nel frattempo cercatevi un amico senza macchia e paura con cui lanciarvi in combattimenti a suon di mitra!!!

Globale 97%

La Ocean ha dato un altro contributo ai giochi di guerra con il seguito di Operation Wolf... (Amiga)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Empire's

TIME

Lo Spazio, la Magia e il Mistero. Un viaggio attraverso i secoli alla ricerca della verità che sola può salvare il mondo. Una storia epica e accattivante che aspettavamo di vedere. Eccone il giudizio.

Time è un'avventura a icone molto semplice da gestire. La vicenda si svolge in un ipotetico futuro, un 2047 che può tutto, può addirittura viaggiare nel tempo. Ed è proprio nel tempo che si districa la vostra vicenda.
Cominciate tutto a bordo di un'astronave satellite, nella quale si svolgono normali vicende di vita quotidiana e dove presumibilmente lavorate.
Coun un'abile astuzia dovrete liberarvi (almeno momentaneamente) da un vostro collega impertinente che vi vieta l'accesso dal grande capo (e grande saggio) che, una volta raggiunto, vi darà il compito da portare a termine e vi donerà un'importante e vitale carta magnetica.
E' da questo punto che comincia l'avventura vera e propria, in cui dovrete recuperare tutte le informazioni necessarie a salvare la vita del mondo, viaggiando nel passato e nel futuro.
E' tutto molto intrigante, e la vicenda è ricca d'atmosfera, anche se qualcosa di simile l'avevamo già visto in Chrono Quest, e perdipiù ogni macchina del tempo può viaggiare solo in determinati periodi storici, per cui dovrete fare un po' di esperienza prima di buttarvi a capofitto in viaggi quantomeno imprevedibili.
Potrete chiacchierare con Leonardo Da Vinci o con i crociati, ma questo non vi deve distogliere dal vostro compito principale.
Il video di Time è strutturato in questo modo: in alto un rettangolo non troppo grande dove si svolge l'azione di gioco e in basso tutte le icone che vi consentono il dialogo con il programma.
Oltre a questo vi sono quattro rettangolini che vi mostrano gli oggetti in vostro possesso che, appunto, non possono essere più di quattro.
Per muovervi a destra e sinistra (lo scroll è solo in queste direzioni) dovrete puntare il mouse sulle frecce direzionali che vi consentono camminate di un passo alla volta o corse sfrenate nella direzione voluta.

Oltre a muovervi, potrete fare anche altre bellissime cose come per esempio chiacchierare con chi incontrate (icona a forma di bocca), prendere, posare, usare o dare un oggetto, o esaminare meglio ciò che c'è intorno a voi.
Cliccando su di un oggetto e poi sull'icona "usa", farete in modo di utilizzare quell'oggetto, e se questo oggetto deve essere usato con altri, dovrete cliccare prima su uno, poi sull'altro e poi sull'icona "usa".

L'icona "vedo tutto, non mi sfugge niente", rappresentata da un'occhio, è molto ben gestita visto che si apre solo quando effettivamente c'è qualcosa da vedere o da prendere. Al contrario di Chrono Quest, quindi, eviterete inutilissime perdite di tempo alla ricerca di oggetti invisibili.
Tutto qui. Resta solo un'icona da spiegare: quella delle porte. Astutamente i programmatori, potendo fare uso del solo scrolling orizzontale, hanno pensato a delle porte multidirezionali rappresentate da un portone con una luce che può trovarsi in tre posizioni: alta, bassa e centrale.

Amiga ST

Time ha una grafica dettagliata e molto colorata. In più i fondali che fanno da scenografia alle icone cambiano in rapporto all'epoca in cui vi trovate. L'idea è buona ma la cattiva animazione degli sprite e la monotonia della strategia di gioco non ne fanno un'avventura troppo interessante. L'interfaccia utente è davvero semplicissima da usare e scoprirete che proseguire nella storia non è difficilissimo, ma può darsi che la situazione non riesca a prendervi sufficientemente.

Globale 68%

Cliccando sull'icona "porta" cambierete la posizione della luce rossa e passando da quella porta accederete a una nuova locazione. In questo modo quindi ogni porta vi consente di andare in tre luoghi diversi! Furbi!
Ecco tutto. Time funziona così. Basta girovagare per le locazioni, chiacchierare con gli abitanti del posto, prendere, usare e dare oggetti in cambio di un'informazione che risolve una parte dell'avventura. Niente di più. Forse viaggiare può essere molto più emozionante.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

OCEAN'S

CHASE HQ

Dopo la lunga attesa, pare che tutti i giochi di corsa automobilistica stiano uscendo contemporaneamente sul mercato. Activision, Micro Style, U.S. Gold, Domark e adesso Ocean: tutti provano a realizzare il gioco di corsa che venderà di più questo Natale e nell'Anno Nuovo. Volete sapere qual è il migliore secondo noi? Vette!

Tutte le serie televisive, i telefilm di Starsky e Hutch, Chips e altri, sicuramente vi avranno accompagnato nella vostra infanzia davanti alla televisione, ma devono anche aver lasciato il segno nelle menti dei programmatori della Taito, tanto che ne hanno fatto un coin-op.
Alla guida di una favolosa Porsche 928 lungo le larghissime strade di Los Angeles dovete fare il vostro dovere di capo della SCI (Special Criminal Investigation). Quando dalla centrale Nancy vi chiama col solito codice, c'è una sola cosa da fare, innestare la marcia e cominciare l'inseguimento del pericoloso criminale di turno. Tramite il computer di bordo siete in grado di sapere che macchina possiede il suddetto criminale e che direzione ha preso, oltre alla distanza che vi separa dalla sua macchina. Avete 60 secondi per raggiungerla facendo un abile zig-zag sulle trafficate strade della California e altri 60 non appena la avrete individuata per arrestare il bandito. La vostra esperienza vi ha insegnato che l'unico sistema per bloccare i furfanti (che ormai possono permettersi macchine sempre più veloci), è farli andare fuori strada a forza di sbattergli addosso con la vostra Porsche; e così avete intenzione di fare (tanto la macchina non è vostra!).
Le missioni sono in tutto cinque, via via più difficili e con i criminali forniti di automobili sempre più veloci e quindi meno disponibili a farsi arrestare. Non potete sparare alle gomme (diciamo che non potete sparare del tutto, ma in chase H.Q. II...), ma avete a disposizione la possibilità di incrementare notevolmente la vostra velocità inserendo la propulsione turbo ma solo per tre volte.
Ovviamente maggiore è la velocità del vostro veicolo, maggiore è la difficoltà che avrete per tenerla in strada. Ci sono dei punti bonus progressivi da ottenere sorpassando gli innocenti automobilisti senza urtarli con la vostra auto e un mega bonus finale se riuscirete a completare tutte le cinque missioni.
Questo è lo schema di gioco del coin-op (un po' scialbo e ripetitivo a dire la verità), ma sarà stata in grado la Ocean di convertirlo dignitosamente? Sarà della stessa qualità della seconda fase di Batman — The Movie? Decisamente NO!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMAGEWORKS'

OMNICRON CONSPIRACY

Il povero Ace Powers, capitano della Polizia Stellare, amante della birra e della belle donne, come Betty the Body, ha una bella gatta da pelare: un agente interstellare, investigatore della narcotraffici è scomparso mentre seguiva le tracce di una banda di trafficanti. L'ultimo messaggio parlava di un piccolo mercante interplanetario, la Blackstar e di una taverna che Ace conosce molto bene: Mind-Zi su Cron.

Come se non bastasse, a bordo della Blackstar non vi è anima vivente e l'equipaggio, interamente sterminato, sembra aver subito un attacco. Così sta al povero Ace scoprire cos'è accaduto e smascherare i responsabili del traffico di stupefacenti.

Ah, ci trovate da ridere? Bene, allora sappiate che sta proprio a voi rivestire i panni interstellari di Ace Powers in questa avventura dinamica della Imageworks, chiamata Omnicron Conspiracy o più semplicemente, come il manuale stesso suggerisce, la Congiura di Omnicron.

All'inizio di ogni partita disponete solo della tessera della Polizia, che procura più che altro guai, di una carta di credito e di un disintegratore laser. Durante il gioco possono essere recuperati molti altri oggetti, ma solo sei possono essere trasportati nel medesimo momento.

Nella parte superiore dello schermo, sopra la finestra di gioco, è posto l'indicatore della stanchezza di Ace e la barra d'identificazione e in basso, sotto le tasche che mostrano cosa sta trasportando Ace, l'indicatore della vita ed il menù d'azione. La barra d'identificazione indica la persona o l'oggetto posti davanti ad Ace ed è utilissima al fine della soluzione del gioco.

Il menù d'azione permette di esaminare gli oggetti o le persone incontrate, di usare qualsiasi attrezzo, di perquisire una persona (come Betty the Body) o un oggetto, di conversare e naturalmente di raccogliere un oggetto qualsiasi.

La particolarità di Omnicron Conspiracy è di essere un mix tra un'adventure ed un gioco giallo: le 250 locazioni ed il grande numero di personaggi conferiscono una grande varietà ed una buona dose di divertimento, soprattutto se giocato insieme a qualche amico.

Il divertimento cresce insieme alla difficoltà del gioco e risolvere la congiura di Omnicron non sarà sicuramente sventata dopo poche ore di gioco.

Il bello della faccenda è che prima di questo gioco Imageworks odiavo ogni tipo di avventura, dinamica o non, salvo rare eccezioni: adesso ho capito il sottile gusto di scoprire un indizio, di avanzare un po' per volta nel gioco, nel tenere un quaderno con le note e le coordinate delle locazioni!

Complimenti, veramente un gioco particolare, che, sebbene certe scopiazzature palesi (la sequenza di teletrasporto è pedestremente copiata da Star Trek!) vi coinvolgerà dal primo minuto in cui lo giocherete!!! Non perdetelo!

Amiga ST

Tanto per cominciare, il programmatore della seconda e bellissima fase di Batman NON è lo stesso di questo Chase H.Q., che è invece stato programmato dalla Teque di Continental Circus. Quindi aspettatevi la stessa routine tridimensionale (riciclata miseramemnte), lenta e inefficace quanto non mai. Aggiungete anche una carenza abominevole di definizione grafica e la assoluta ingiocabilità del peggior gioco che vi viene in mente. In Chase H.Q. c'è tutto questo... o meglio, non c'e niente di quello che ci sarebbe dovuto essere. La velocità, caratteristica fondamentale (insieme alla grafica) del coin-op è praticamente svanita, di conseguenza andare a 300 o a 50 chilometri all'ora dà lo stesso effetto di velocità. Magnifico anche l'effetto della propulsione turbo: invece di aumentare la vostra velocità (e di conseguenza quella dello scrolling, troppo impegnativo da realizzare!), rallentano le altre macchine. Ridicolo, non trovate? Per quanto riguarda l'aspetto sonoro, la musica è piuttosto fastidiosa e difficile da eliminare (basta abbassare il volume del televisore/monitor) e sono presenti delle frasi campionate dal coin-op ma comunque il feeling della macchina da bar è inevitabilmente perso. Ah, dimenticavo, le schermate che trovate sul retro della confezione si riferiscono alla versione originale da bar, e non al gioco presente all'interno della scatola. La Ocean è riuscita a pubblicare un fiasco tanto clamoroso da bissare quello di Robocop dell'anno scorso, e pensare che tutti speravano in una delle solite conversioni di qualità che da molto tempo ormai contraddistinguevano questa software-house dalle altre...

Globale 43%

PC

Hercules, CGA, EGA, Tandy 1000 e MCGA: ce n'è proprio per tutti i gusti; basta avere 512 K di memoria! Questo Omnicron Conspiracy non è niente male: certo, la grafica ed il sonoro sono in standard PC, quindi non aspettatevi capolavori d'estetica, ma la giocabilità è altissima ed i quattro dischetti 5 1/4 o i due da 3 1/2 se preferite, garantiscono una grande varietà di gioco. Rimarrete attaccati al PC per ore ed ore, anche perché, visto il prezzo non certo basso, non potrete pigliarvi molti altri giochi per il momento...

Globale 81%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOUBLE DRAGON II

Ma è mai possibile che non ci si stanchi mai di menare le mani e/o i piedi? Dico io, state un po' a sentire: Double Dragon, Vigilante, Dragon Ninja, IK+, Chambers of Shaolin, Karate Kid II e chi più ne ha più ne metta. Non sarà il caso di mettere la testa a posto? Ora poi, con questo Double Dragon II, dove andremo a finire?

Double dragon II inizia esattamente dove finiva il primo, ovvero poco dopo che Billy e Jimmy Lee avessero riempito di pugni lo strano tipo capo di un'organizzazione ancora più strana che aveva rapito la loro ragazza (in che senso, loro sono due e la ragazza è una? BdB, ti rendi conto che questo è il primo videogioco con retroscena da ammucchiate?).
beh, Billy e jimmy (con la ragazza) se ne tornano a casa e decidono di uscire a far spese. Mentre loro sono andati all'Upim il losco individuo che aveva rapito la tipa rimette in piedi un'altra organizzazione, si costruisce un'altro covo, impara un po' di magia nera e con questa mette a guardia della sua tana due potentissimi spiriti. Fatto ciò, va a trovare la ragazza di B.&J. e la uccide con dei colpi di mitra. I due fresconi nel frattempo ritornano dall'Upim e si accorgono del fattaccio: la ragazza infatti è sparsa per tutta la casa e loro si sino molto seccati perchè ha sporcato di sangue il divano.

Billy e Jimmy decidono così di partire all'inseguimento del barbone, non prima di aver indossato ciò che avevano appena comprato all'Upim, due nuovi completini da rissa, blu scuro per Billy (al posto del vecchio azzurrino) e bianco per Jimmy (al posto di quello rosso).
I due ragazzi incontrano i primi scagnozzi del tipo strano nei pressi dell'eliporto cittadino: un veloce scambio di carezze ed è subito guerra. A questo punto una marea di tipacci diversi si fa avanti, ci sono atletici capelloni un poco tonti che non fanno altro che prendere pugni e calci come se fossero agendine omaggio, strani tizi con un'occhio solo vestiti di rosso e gentil donzelle armate di quella che in "AD&D-ese" si chiamerebbe "Morning Star" (quella cosa a forma di palla con un sacco di spuntoni legata a un manico con una lunga catena). A un certo punto, un tizio un po' più grande degli altri si fa avanti, ma niente paura, più sono grossi e più rumore fanno quando cadono. Alla fine del primo livello troviamo uno strano grassone metallaro che appena appare si mette a ridere: la "gag" qui è d'obbligo, con un "ma che ti ridi?" e una coltellata che lo manda gambe all'aria (in teoria la coltellata fa un pochino più di male, ma si sa, i videogiochi...).
Il secondo quadro è ambientato in una squallida periferia che mano mano si trasforma in magazzeno (non è un errore, massa

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

di ignoranti!). Qui troviamo, oltre ai soliti tipacci assortiti, un ciccione enorme con gli occhiali neri (da cui spuntano strane luci rosse — deve essere un maniaco) che ogni tanto farfuglia qualcosa e tira sberloni tremendi. Superata anche questa grossa (è proprio il caso di dirlo) insidia, ci si trova presto nei paraggi di una fattoria con ta,nto di covoni dai quali spuntano fuori i soliti pallosi tipacci questa volta armati, oltre che di "morning star" e coltelli, di vanghe che ricordano molto le mazze di Double Dragon. Tanto per restare in tema fattoria, troviamo anche una (non vorrei dire una vaccata) trebbiatrice — beh, qualsiasi cosa sia va avanti e indietro con i suoi lamoni e FA MALE.
Alla fine di questa sezione troviamo due fratelli del panzone ridanciano del primo quadro in compagnia di due tizi del tutto simili a Billy (o a Jimmy - tanto sono gemelli). Un paio di "paga-la-mossa" e i quattro sono presto andati, e si passa alla sezione successiva, in verità assai striminzita; Vi sono in tutto quattro-cinque avversari, ovvero tre-quattro (non ricordo con precisione, sarà mezz'ora che l'ho finito con Enrico) capelloni ultramuscolosissimi e alquanto stupidi e uno strano tizio che deve essersi bevuto il cervello a forza di film di Bruce Lee (stanno facendo anche il gioco).
Nell'ultima sezione possiamo osservare il buon gusto in fatto di arredamento del "boss": pavimenti lustri, strani bassorilievi con faccioni e una statua enorme di un demone con lancia (chissà perché la dicitura "demone con lancia" mi fa pensare al quadro "donna che mangia un hamburger"). In questo quadro ritroviamo i cugini dei nemici che abbiamo sconfitto nei quadri precedenti, ovvero i soliti grassoni che, guarda guarda che sorpresa, se la ridono di gusto, un paio di obesi dementi con gli occhiali e due o tre maniaci delle arti marziali.
Durante la festosa ed allegra baruffa in cui voleranno distrattamente corpi a destra e a manca a un certo punto apparirà lui, il fetentone dei fetentoni, armato come sempre di mitra che, stranamente, non è neanche tanto duro da tirare giù. Una volta atterratolo definitivamente, ecco i due misteriosi e magici guardiani: due fantasmi uguali a Billy (o a Jimmy — vedi sopra) capaci di sparare strani fulmini e abili con calci e pugni. Con un po' di buona volontà è possibile ridurli alla ragione e completare così il gioco. Potrete così deliziarvi con la "end sequence" aspettando Double Dragon 3.

Amiga ST

Wow! Non mi sono mai divertito tanto. Il gioco è una perfetta conversione,ma quello che mi è piaciuto di più (ovvero oltre all'overscan, oltre al sonoro digitalizzato, oltre all'animazione sputata al coin-op) è la possibilità presente anche nella versione originale di pestare il proprio compagno. E' divertente, è divertente, è divertente. Questo è quanto di meglio ci si possa aspettare da un computer-gioco, non è vero? Quindi, per così pochi soldi potete portarvi a casa una perfetta conversione, un gioco divertente e uno spasso anche in due. Ottimo, non trovate?

GLOBALE 89%

ABBONATI A TGM

Ci sono 4 buone ragioni per abbonarsi:

* Non perdi nemmeno un numero
* Non subisci aumenti di prezzo
* Lo ricevi comodamente a casa tua
* Ricevi un numero GRATIS!
* Cosa vuoi di più?

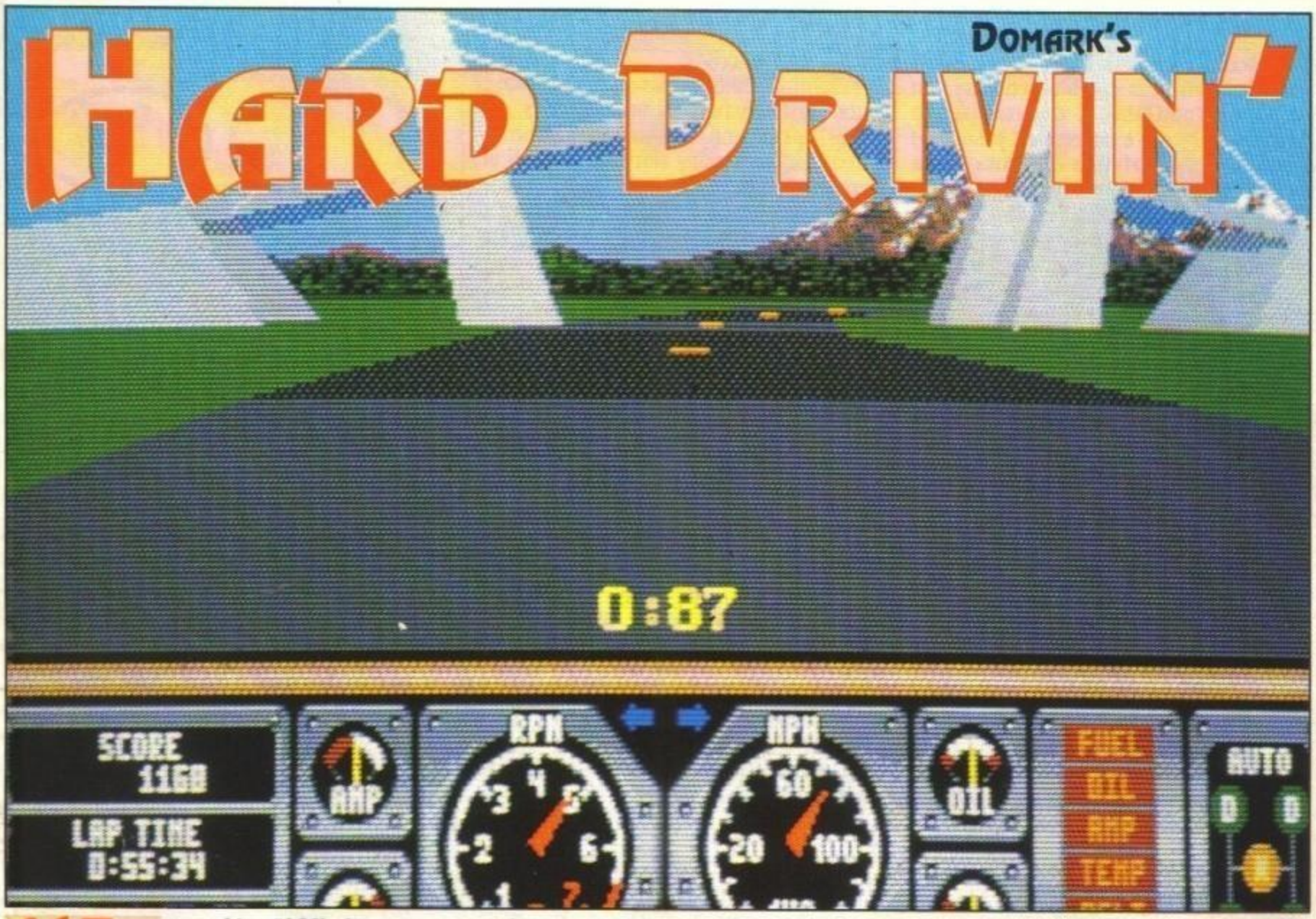
Per abbonarti versa Lit.50.000 sul c/c postale N° 54562202 intestato a:
Edizioni Hobby Srl - Via Della Spiga, 20 - 20121 Milano
L'abbonamento ti permette di ricevere 11 numeri di The Games Machine

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hard Drivin'

DOMARK'S



"La più difficile conversione dell'anno", "Il simulatore automobilistico definitivo", "Il gioco di guida del secolo"; queste sono solo alcune dei numerosissimi appellativi di Hard Drivin' prima del suo lancio sul mercato casalingo. Riuscirà Jurgen Friedrich, responsabile delle conversioni a 16 bit, a fare felici tutti coloro che, come il sottoscritto, hanno lasciato parecchi soldini nel coin-op Atari?

"Attenzione, stiamo trasmettendo dal Comunale della Domark e in attesa dell'inizio di Hard Drivin', facciamo un rapido riepilogo dagli altri campi; a te Max!"... "Grazie Simone, qui al palazzetto Microstyle, Stunt Car Racer, grazie all'ottima prova di Geoff Crammond, ha disputato una grande partita, nonostante il terreno fosse scivol... cioè a grafica vettoriale piena. Sentiamo cosa ci dice Carlo dallo stadio Us Gold!"... "Bene, intervento breve e conciso, caro Max: Turbo Out Run si muoveva a scatti oggi in campo, spero solo non sia stato lo stesso lì ad Activision, vero Giann... ahem, Jannone?"... "Purtroppo è accaduta la medesima cosa per Power Drift, che ha disputato un pessimo incontro; cedo quindi la linea allo studio per la recensione di Hard Drivin'!".

"Bene, grazie Donat... Antonello! Mi giunge ora notizia dall'Oceanico che Chase HQ, su cui molti contavano, ha giocato malissimo in tutti i settori: grafica, sonoro, giocabilità... Speriamo in bene per Hard Drivin'!".

Ebbene sì! Nonostante la grande attesa ed il massiccio quantitativo di pubblicità, i giochi di guida natalizi a 16 bit, che avrebbero dovuto monopolizzare il mercato invernale, si sono rivelati, ad eccezione di Stunt Car, delle bidonate megagalattiche, com grande sconforto dei videogiocatori a quattro ruote e purtroppo sembra che anche Hard Drivin' rientri in questa categoria, ma procediamo con ordine...

Basato sul coin-op Atari omonimo, che ha riscosso migliaia e migliaia di consensi entusiastici (ed una volta tanto anche in Italia!), Hard Drivin' è un simulatore automobilistico, la cui caratteristica principale è quella di utilizzare la odiata-amata grafica vettoriale piena. Il motivo dello scetticismo per una conversione casalinga, seppur per 16 bit, è presto spiegato: il coin-op, oltre ad essere dotato di pedali, cambio a quattro marce e volante "autosterzante", era un mostro di potenza e riusciva, nonostante la quantità immensa di poligoni che si muovevano per lo schermo, a dare veramente l'impressione di velocità e di essere al comando di un auto (anche se personalmente da questo punto di vista preferisco Winning Run).

I primi dolori si fanno sentire non appena compare il mediocre screen d'introduzione, tra l'altro supportato da una musica penosa e che bisogna saltare, se si vuole procedere al caricamento del gioco vero e proprio.

Si arriva così alla mappa, realizzata discretamente (non era difficile), ma il mal di stomaco si riacutizza al comparire della scritta Hard Drivin' vettoriale che si avvicina come se il computer che avessi sotto le mani non fosse un'Amiga, ma uno ZX 81!!!.

Decido così di passare immediatamente al menu di controllo e... Ahi! Ahi! La pancia! Non è possibile guidare e cambiare con lo stesso joystick (come in Test Drive ad esempio), ma bisogna usare un altro stick o il mouse. Si può poi scegliere il livello di difficoltà (difficile, difficilissimo o impossibile) e se guidare all'europea (sulla destra) o all'inglese (dalla parte opposta).

Con grande trepidazione premo il pulsante di fuoco e scelgo marce automatiche invece che quattro marce, perché non ho ancora preso il brevetto di Top Gun e usare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

due joystick, modello Ufo Robot, per guidare un auto mi sembra eccessivo!
Per coloro che non conoscessero il coin-op devo premettere che è possibile, durante la partita, scegliere tra due piste (velocità o stunt); la prima vi permette di "tirare" al massimo il vostro bolide e la seconda incorpora salti, un giro della morte e una parabolica. Il vostro obiettivo è quello di raggiungere, entro il limite di tempo, i checkpoints disseminati lungo il percorso per ottenere così un bonus time al fine di proseguire nel gioco.
Naturalmente il compito è alquanto arduo, a causa delle altre auto e dei camion, che vi ostacoleranno in ogni modo: se accidentalmente vi schiantate contro una di esse, oltre a perdere del tempo prezioso, vi verrà offerto un replay da un'altra angolazione per poter meglio comprendere le cause dell'incidente.
Ultima nota: se batterete il giro record del mitico Phantom Photon (?) potrete cimentarvi in una gara one-on-one contro il computer e, in caso di vittoria, il vostro nome prenderà il posto di quello di PP e la vostra gara sostituirà quella del computer nelle future sfide one-on-one, sia che siate voi a disputarle, sia qualche altro abile videogiocatore.
Ma iniziamo la partita!!! Chiave d'accensione, girare e... Aaaaaaah! Lo stomaco, che male! Il rumore d'accensione è disgustosamente orribile e le altre auto sembrano uscite dallo stabilimento Volvo, in provincia di Lego, talmente sono scatolose e ributtanti alla vista!
Vabbè, accelleriamo... Ehi! Ho detto "accelleriamooo!"! Cosaaa? Questa è la massima velocità? Persino Test Drive per PC era più veloce e scorrevole!!! Bleah! Ehi, AJ, Max, Carlo, MA, PC e MBF, venite qui e sentite che rumore di lavatrice, al posto del motore! Ah, ah, ah (risate generali, gente che si butta dalla finestra, disgusto collettivo)! Già mi immagino il tanto declamato replay! Proviamo a schiantarci con quell'ammasso informe, che dovrebbe essere un camion, e che sbuca dal nulla! Krunch! Ma... Un'attimo! Qui vedo il replay dell'incidente di una 500 familiare, dov'è il mio bolide? Ah, sarebbe quello; tra l'altro non sapevo che la mia auto avesse la capcità di scomparire e riapparire a suo piacimento, come invece sembra da questo replay!
A questo punto, a fatica raggiungo l'interruttore di reset con la nausea ed estraggo l'antidoto da una tasca: Stunt Car Racer!!! Questo sì è un gioco!!! Vrooom! OK ragazzi, vi farò giocare una partita, ma prima lasciatemi sferrare il colpo di grazia: la Domark, che non mi è mai stata simpatica e che ha perso adesso la poca stima che avevo di lei, dimostrando di non avere il minimo buon gusto, ha promesso numerosi data disks, con nuove piste, nuovi ostacoli e, udite! udite! anche un editor per i più masochisti per poter creare delle nuove torture personalizzate! Vade retro...

Amiga

Ah! Ah! Ah! Aspettate che intingo il pennino nel curaro, prima di iniziare a scrivere il commento! Primo: il coin-op non mi hai esaltato ed ho sempre preferito Winning Run e Super Monaco GP, se volevo lanciarmi a velocità elevatissime con un volante in mano. Secondo: la conversione vale zero barrato! Juergen, o come diavolo si chiama, è un totale incapace, almeno per quanto riguarda la grafica vettoriale piena, ma d'altronde, come disse saggiamente AJ, cosa vi aspettate da uno con questo nome? Terzo: i data disk sono un bieco tentativo di fare soldi extra con poca fatica! Ragazzi miei, se volete un buon gioco di guida non esitate a comprare Stunt Car e dimenticate quest'obbrobrio! Vi devo purtroppo comunicare che la Domark ha comprato anche i diritti di STUN Runner (sigh! sigh!); quindi, cari responsabili Domark, se non volete che scoppi una rivoluzione, vi proporrei di preparare un bell'assegno con tanti zeri e intestarlo a Mr Geoff Crammond, via Microstyle, in provincia di Microprose!!!

Globale 59%

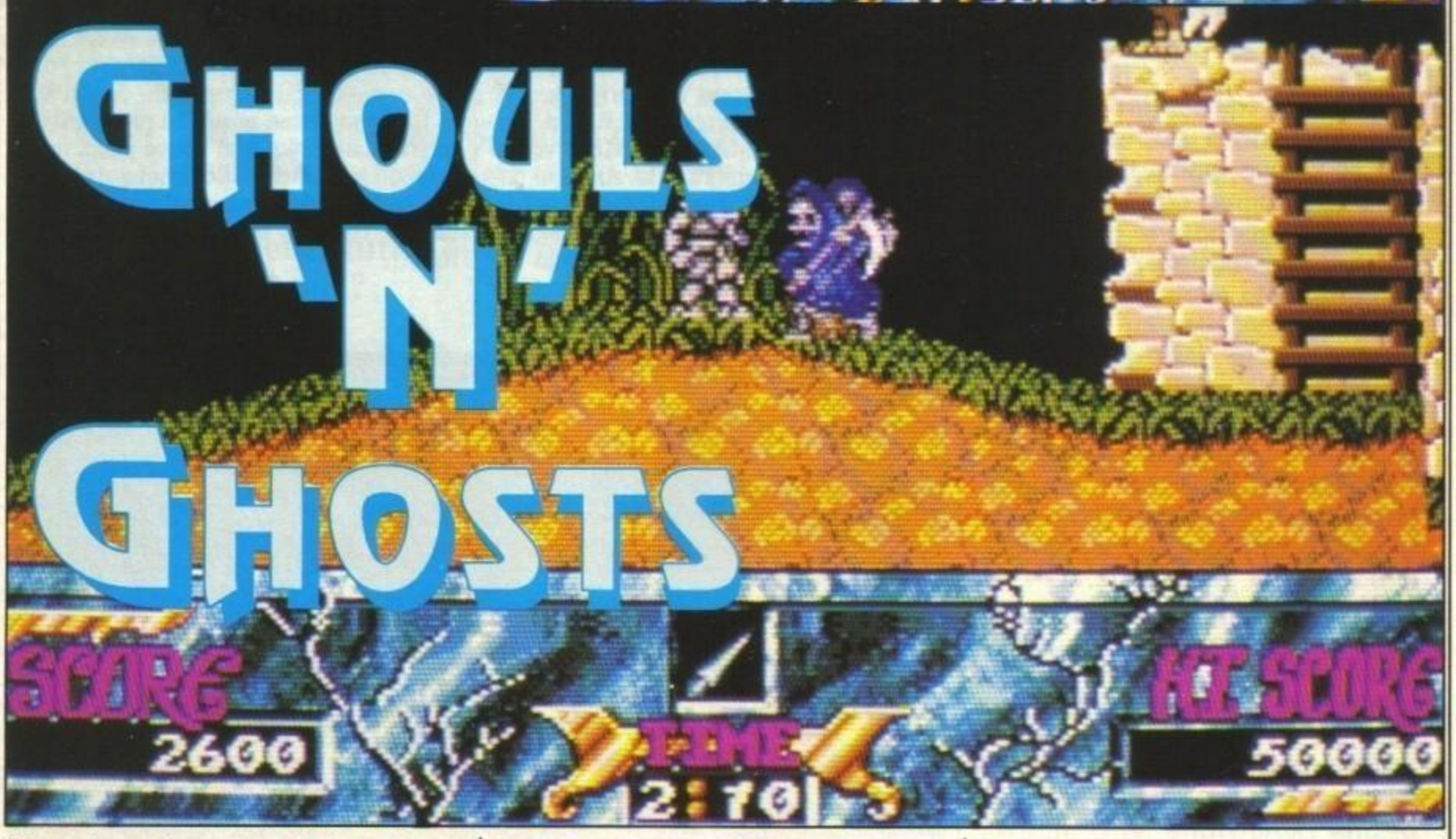
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

GHOULS 'N' GHOSTS

Vi ricordate come finiva Ghosts 'n' Goblins, con il prode Artù che salvava la sua bella? Beh, Ghouls 'n' Ghosts ne è la continuazione e inizia con il demone malvagio che uccide con alcune saette la "tipa". Artù questa volta intraprende il suo viaggio solo per vendetta (no, non per avere il nuovo giovo della System 3) al contrario della prima volta, e ciò non gli fa certo onore...



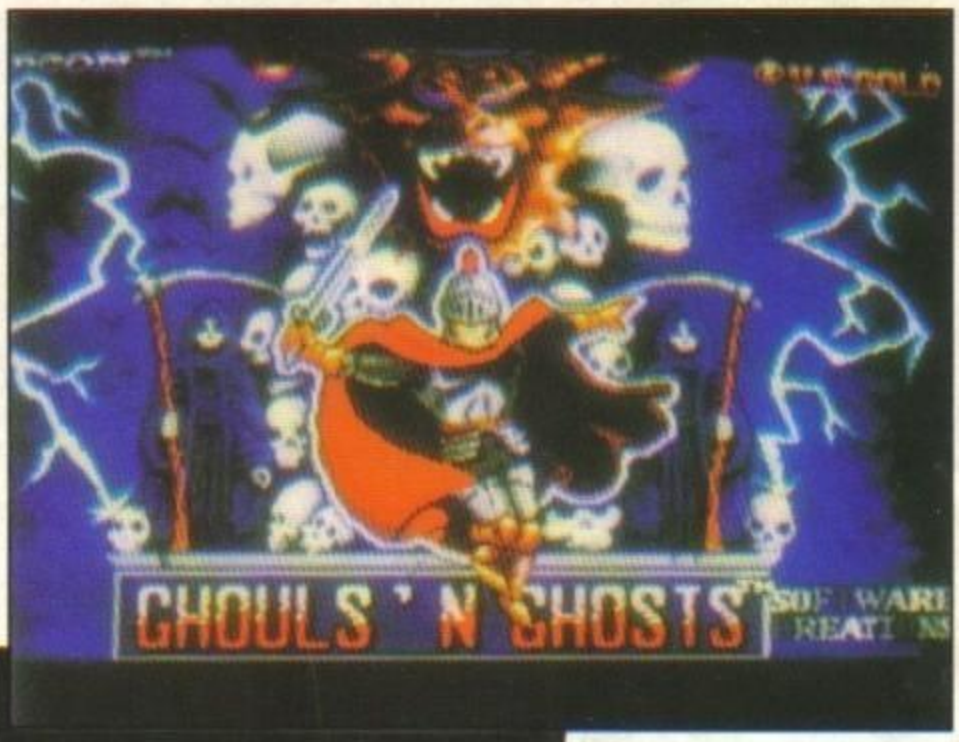
Dunque, dove ero arrivato? Ah, si, il prode Artù decide di mettersi in cammino alla ricerca di Lucifer, il terribile demone che ha osato uccidere la sua bella. Sin dall'inizio, le cose sono abbastanza dure: come in Ghosts 'n' Goblins (che presto — circa verso Marzo — uscirà in versione 16-Bit) Artù deve attraversare un cimitero, questa volta più tetro. Cadaveri crocifissi, ghigliottine, avvoltoi e strani zombi che escono dal terreno danno non pochi problemi, ma questa volta il coraggioso cavaliere ha una marcia in più: oltre al nuovo set di armi (dal quale manca lo spadone che nella versione coin-op c'era) che comprende lance, coltelli, ampolle piene di fuoco che fanno una scia fiammeggiante, pesanti asce e stelle ninja — queste ultime molto particolari perché possono "seguire" le curve del terreno — può anche trovare una speciale armatura che potenzia ulteriormente l'armamento con un'effetto tipo "beam" che si ottiene con una pressione prolungata del fire. Con questo metodo si ottengono fulmini con la lancia, esplosioni azzurre con le ampolle, un "multiplo" che fa le stesse azioni con i coltelli, vampate di fuoco con l'ascia e un muro di ghiaccio con le stellette.

Con questo armamentario Artù ben presto riesce a superare la prima sezione e viene subito investito da violente raffiche di pioggia mentre si avvicina a una specie di monta-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gna, dove viene attaccato da strane piante lancia teschi e suini esseri armati di tridente. Superata anche questa insidia si affronta il tizio che guarda il primo livello, un gigante verde con la testa in mano capace di sputare palle di fuoco (il classico problema d'alito...).
Nel secondo quadro si devono affrontare strane teste di pietra che rimbalzano e vermi strani prima di arrivare a una zona disastrata da un terremoto e successivamente a un lago di fuoco. Vicino a questo lago si trova un terribile cane di fuoco grosso il doppio del nostro eroe che sta a guardia della fine del secondo livello. Il terzo comincia con il nostro eroe su una piattaforma che sale verso l'alto all'interno di n castello diroccato. Artù deve correre se non vuole restare schiacciato e deve arrivare fino a un precipizio pieno di statue enormi. Come fare per superare codesto precipizio? E' semplice, basta saltare di lingua in lingua (hem, quelle delle statue...) fino ad arrivare al guardiano, rappresentato da una nuvola da cui spunta un'occhio (un fumatore incallito orbo, forse?) che quando viene colpito si chiude.
Nel quarto livello fanno bella mostra delle ossa di dinosauro e degli strani pilastri che si animano e attaccano il cavaliere. Più avanti nel livello bisogna far attenzione a delle passerelle inclinate cosparse di grasso di Giorgio, il grasso più grasso che ci sia (vero Mr. Baratto?) che risultano così scivolosissime. Il nemico finale rappresenta non pochi problemi, dato che per eliminarlo bisogna necessariamente raggiungerlo con le fiaccole e con l'armatura super: infatti per ucciderlo bisogna stare sopra a delle escrescenze e colpirle. Il quinto quadro, che è praticamente l'ultimo, è ambientato nel castello del malefico Lucifer. Qui ritroviamo alcune vecchie conoscenze di Artù, e cioè il cattivone principale di Ghosts 'n' Goblins. O meglio, incontriamo i suoi fratelli gemelli, dato che sulla strada se ne incontrano addirittura tre, l'ultimo dei quali è il guardiano di fine livello. Ucciso anche il barbuto cattivone la ragazza torna in vita e ci consegna un'arma speciale che ci permetterà di uccidere Lucifer, che si trova in una stanza vicina. l'arma speciale è una sfera magica che causa notevole danno e con sei-sette colpi è capace di uccidere il demone, il quale non si lascerà colpire tanto facilmente. Ucciso anche quest'ultimo, non vi resta che tornare a casa in compagnia della vostra bella in attesa che Ghosts 'n' Goblins arrivi finalmente sul vostro computer.



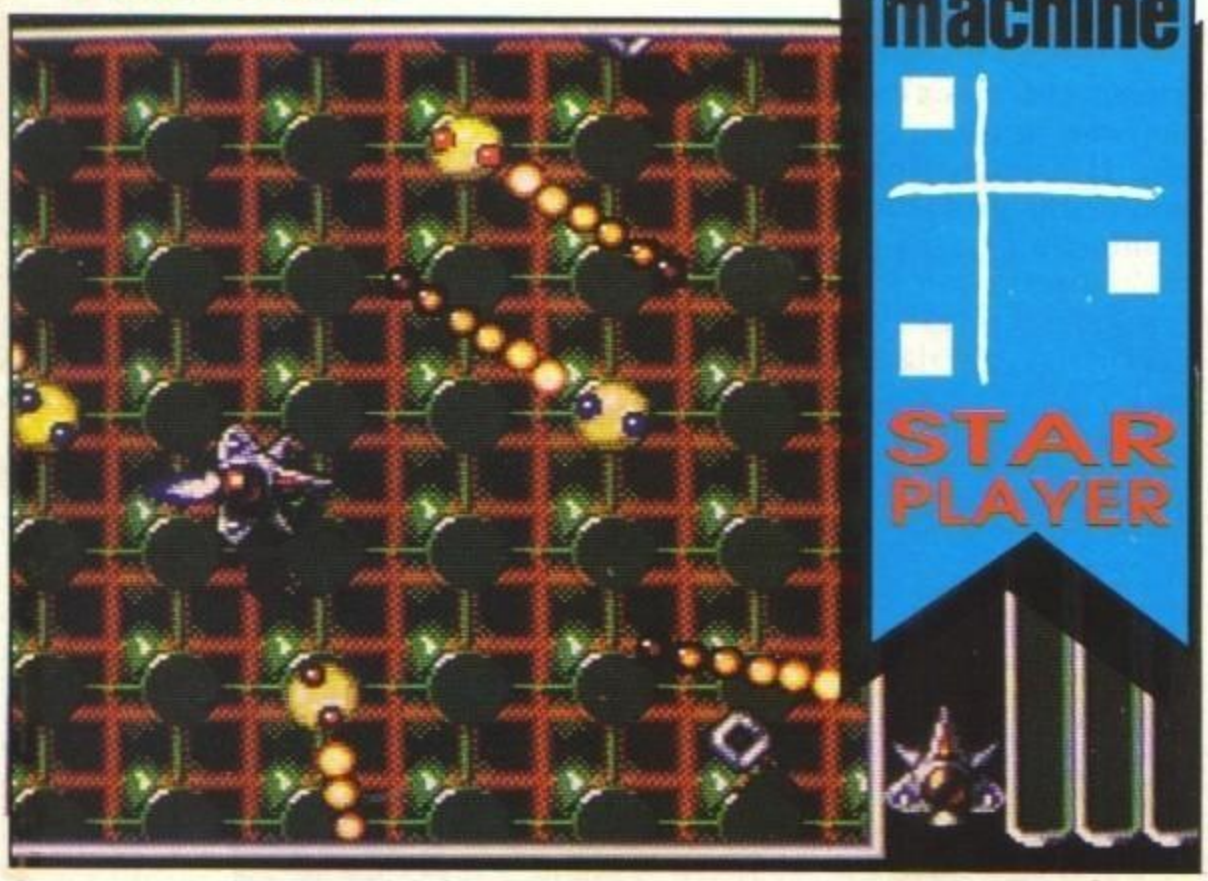
Amiga

Questo probabilmente è l'unico caso in cui esce prima il seguito prima del gioco vero e proprio. beh, lasciando stare questo, devo dire che mi aspettavo molto di più da Ghouls 'n' Ghosts. Mancano infatti gli stupendi effetti del coin-op, ovvero l'esplosione super dell'accetta qui ridotta a una manciata di caramelle volanti e l'armatura dorata con il mantello rosso svolazzante qui uguale all'armatura normale. nonostante ciò ammetto la realizzazione pressoché impeccabile, con scroll fluido (anche nel terzo quadro), grafica competente e musica fuori luogo ma molto bella. Come conversione non è il massimo (specialmente dopo aver giocato la versione Megadrive), ma come gioco è molto bello. beh, dalle foto sembra meglio Ghosts 'n' Goblins, ma non si sa mai...

Globale 80%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



FIREBIRD'S

QUARTZ

Sono sicuro che molti di voi si saranno stressati di studiare la chimica molecolare a scuola, cercare di ricordare la distribuizone degli atomi in una molecola e il numero di elettroni nell'atomo di idrogeno. No, non abbiate timore: non state per leggere la recensione di un pallosissimo programma didattico, ma di uno shoot'em-up ambientato all'interno delle molecole, faccia a faccia con gli odiatissimi atomi che non aspettano altro che venire blastati.

A molti di voi il nome Paul Shirley non ricorderà nulla, ad altri farà sicuramente tornare in mente i gloriosi e magnifici tempi passati, quando da "piccoli" si giocava ai primissimi giochi per il C64 e lo Speccy. A me ricorda particolarmente il mitico Confuzion, un classico della categoria puzzle-game, accompagnato da una bellissima colonna sonora del grandioso Rob Hubbard.

A questo punto qualcuno potrà iniziare a chiedersi cosa mai potrà avere a che fare Paul Shirley, programmatore di giochi per gli 8-bit, con una rivista marcatamente a 16-bit come TGM. Bene, tanto per cominciare posso dirvi che lo stesso programmatore di Confuzion è finalmente diventato programmatore di Amiga ed ST (urla di gioia, please!), e che il suo ultimo gioco, Quartz, pur non essendo un puzzle-game mostra comunque tutto lo stile e la grande qualità tecnica che da sempre contraddistinguono i giochi firmai da Paul Shirley.

Detto questo, già immagino l'interesse che avrà suscitato questa introduzione in tutti voi e so benissimo che la "sceneggiatura" che sta dietro ad un gioco interessa praticamente a due persone (al redattore che scrive la recensione e all'addetto alla correttura delle bozze), ma che ci volete fare, questa è la prassi...

Un ambientazione alquanto strana vi aspetta in uno degli shoot'em-up più imprevedibili e avvincenti della storia, vi trovate nientedimeno che nel livello atomico di una molecola e guidate un'astronave che è più o meno grande come un atomo. Vi trovate per un motivo sconosciuto all'interno di un cristallo di quarzo e dovete difendervi da tutte le particelle che cercheranno di scacciarvi dallo strato che protegge il nucleo. Il vostro scopo è di distruggere tutti i nuclei prima che il loro movimento frenetico li faccia esplodere spazzandovi via inesorabilmente.

Ogni livello (il cui numero globale è imprecisato ma sono sicuramente più di quattro, l'ho sperimentato personalmente...) è composto da una prima fase a scrolling multidirezionale ad 8 vie in cui c'è la vostra astronave che può sparare a delle particelle sferiche colorate. Questa sezione potrà sembrare a qualcuno una variante di Asteroids dato che sparando alle sopracitate particelle queste vengono divise in altre sempre più piccole, fino ad arrivare ai neutroni. E qui inizia praticamente il gioco: lo scopo del giocatore è di raccogliere i neutroni con la propria astronave in modo da riempire tre contenitori. I colori delle sfere sono tre: giallo, rosso e blu, e tre sono i contenitori da riempire. Quando tutti e tre i contenitori sono pieni si può scegliere un armamento extra entro un tempo limite. Gli armamenti extra possono essere potenziamenti ad effetto istantaneo della propria astronave oppure delle armi che vengono "conservate" in appositi pod. In questo modo si possono ottenere degli orbitali che fungono contemporaneamente da potenza di fuoco aggiuntiva e da scudi di difesa, un lanciafiamme, delle granate, delle smart-bomb, diversi tipi di sparo oltre alla possibilità di memorizzare il livello corrente per poter ripartire dall'ultima posizione memorizzata nella partita seguente. C'è anche la possibilità di riparare i danni all'astronave e ottenere nuovi pod in cui depositare altre armi aggiuntive.

Dopo un limitato periodo di tempo finite per avvicinarvi troppo al nucleo e entrate nell'orbita di quest'ultimo. A questo punto lo schema di gioco cambia radicalmente: cambia lo scrolling che può essere diretto in una delle quattro direzioni cardinali e cambia lo scopo del gioco. Quello che rimane da fare è sopravvivere (sembra facile!) e giungere nei pressi del nucleo per distruggerlo.

Nel caso riusciste a farlo tornereste nuovamente nella fase simil-Asteroids per avere nuovamente la possibilità di collezionare armi extra e, dopo aver evitato nuovi e più

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

temibili avversari, arrivereste nella zona molecolare.
Una fase questa in cui i soliti avversari non saranno più gli stessi: cuori pulsanti, globuli rossi e bianchi, oltre ad un'infinità di altri organismi poco "amichevoli" vi faranno passare momenti poco gradevoli prima di lasciarvi arrivare al cospetto del classico mostro di fine livello.
Come dicevo prima, il numero di livelli è imprecisato, ma in ognuna delle fasi seguenti quella in stile Asteroids cambia lo scrolling, che può diventare anche verso il basso e verso sinistra: una strana esperienza per chi è abituato ai classici shoot'em-up a scrolling verticale e orizzontale, ve lo assicuro!

Amiga ST

Rimane poco ormai da dire, se non vi basta sapere che la stupenda grafica è la prima e fantastica realizzazione su una macchina a 16-bit di un "mostro" come Bob Stevenson (tra i tanti Salamander e Myth per il C64), potrei dirvi che la programmazione di Shirley vanta un sublime scrolling parallattico multidirezionale e che il tutto è accompagnato da una musica campionata da brivido. Potrebbe anche farvi piacere sapere che lo schema di gioco è più avvincente di quanto potessi immaginare: il piacere di eliminare quante più particelle possibile per ottenere i neutroni indispensabili ad acquisire gli armamenti extra è indescrivibile, persino maggiore di quello che si prova a fare una partita al fantastico Operation Thunderbolt! Non mi resta altro che ricordarvi che Quartz è un gioco assolutamente INDISPENSABILE per tutti gli amanti dell'azione frenetica e dirvi che premendo il tasto 'M' durante una partita, ANCHE sull'Amiga, potrete giocare con la fantastica colonna sonora in sottofondo nonostante il foglietto di istruzioni lo neghi misteriosamente.

Globale 93%

Sì...
VICINA !!!
... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

CIRCE Electronics S.r.l.
Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano
Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

AMIGA 500 *Lit. 849.000*
*In **OMAGGIO** un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta* *IVA compresa*

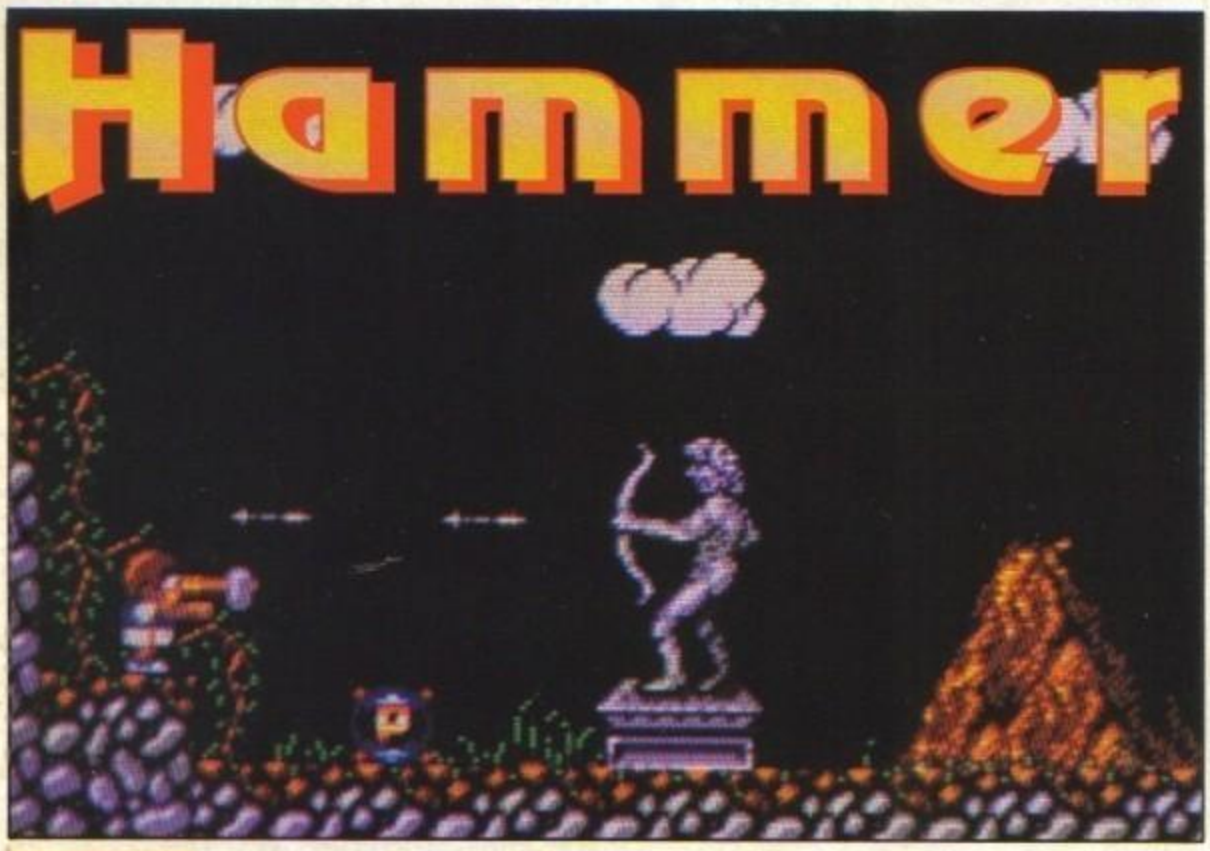
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

Axel's Magic Hammer

GREMLIN'S



Con Rick Dangerous, Dynamite Dux e Switchblade, la Core Design si è fatta ormai conoscere come una software-house capace di realizzare software di ottima qualità ed estremamente giocabile. L'ultima realizzazione segue il filone dei giochi "carini" iniziato con Rick Dangerous e proseguito con Switchblade.

Diventa sempre più difficile avere una ragazza nel mondo dei videogiochi ed evitare che venga misteriosamente rapita dal solito, inafferrabile, cattivone. Non sfugge a questa terribile sorte nemmeno Lucy, la ragazza di Axel.

Dovete sapere che il nostro amico Axel è un tipino tutto-pepe, non sta mai tranquillo un momento e combina guai non appena ne ha la possibilità. E' solitamente capace di contenere il suo entusiasmo (entro certi limiti), ma quando qualcuno tocca la sua amata, diventa una bestia, i capelli gli si arruffano e diventa completamente rosso in viso: è praticamente incavolato.

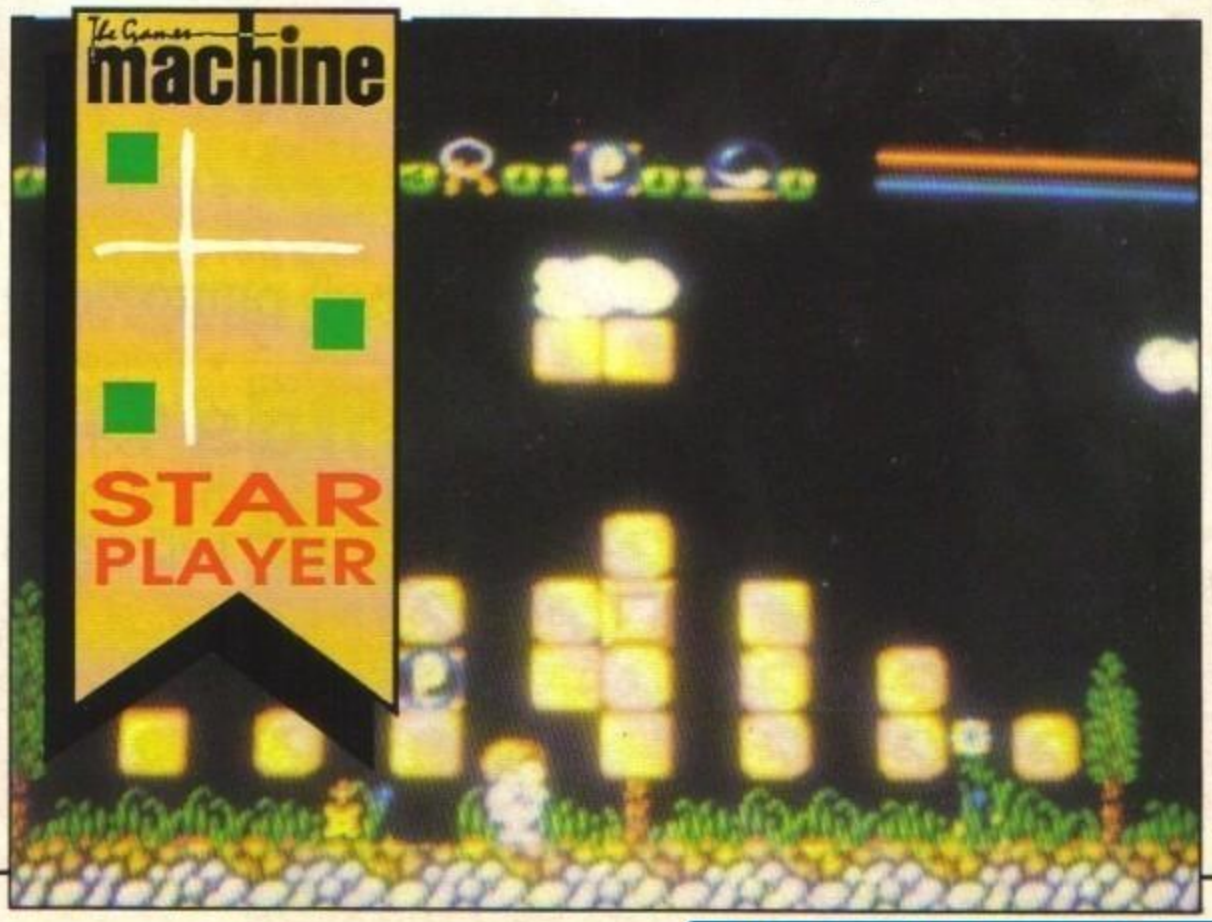
Adesso che è venuto a conoscenza dell'orribile misfatto attuato nei confronti di Lucy è montato su tutte le furie, ha preso il suo martello (perché, c'è qualcosa di strano ad avere un martello come arma di offesa abituale?) e ha iniziato a correre, correre, correre, fino ad arrivare in uno strano villaggio, popolato interamente da alieni. Più tardi è venuto a conoscenza di essere arrivato in un ex villaggio romano, completamente invaso dagli extra terrestri, e che Lucy è stata portata via dal capo della tribù aliena.

Ovviamente l'unico modo per riabbracciare la propria ragazza è sconfiggere tutti gli alieni che popolano il villaggio e inoltrarsi sempre più nel territorio "nemico".

All'inizio Axel può usare il martello per spiaccicare gli alieni più scarsi, ma ben presto come arma non sarà più tanto efficace: rompendo dei blocchi di argilla si possono trovare bonus extra tra cui un utile potenziamento del martello, dei "denti di drago", cibarie e monete. Raccogliendo 5 denti di drago anche se Axel dovesse perdere una vita non perderebbe più tutti i poteri acquisiti fino a quel momento, mentre le cibarie servono a recuperare l'energia eventualmente persa nei confronti con i pericolosi (e tondissimi) alieni.

Ma ben presto Axel si accorgerà che il villaggio romano non è che il primo di otto paesi diversi, tutti da esplorare e ripulire dagli alieni. Ad ogni fine livello c'è il solito mostro un po' più cresciutello degli altri che potrebbe darvi filo da torcere se non sarete sufficientemente equipaggiati.

La struttura del gioco assomiglia molto ad un gioco del Sega Master System: Alex Kidd in the Miracle World (e non solo dall'anagramma del nome del protagonista). Assomiglia anche a Switchblade dal fatto che si tratta di un arcade-adventure a scrolling multi-direzionale e che spesso intere sezioni di mappa sono nascoste dietro porte invisibili.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga ST

"Ottimamente presentato e molto divertente da giocare", così definirei Axel's Magic Hammer in poche parole. Ha un feeling immediato, molto simile a quello dei giochi per console che devono piacere subito (e vorrei anche vedere, costano un occhio della testa!). La grafica tondissima è molto divertente anche solo da guardare (il parruccone di Axel mi fa impazzire) e lo schema di gioco è travolgente: rompere i blocchi ed ottenere i bonus... mi ricorda un certo gioco della Nintendo, ma potrei sbagliarmi... Unico appunto: lo scrolling. No, non "flickera" (parola in gergo per dire che traballa), e non potrebbe, dato che lo scrolling non c'è. Ed è proprio l'intervallare gli schermi con un veloce switch tra le schermate componenti la mappa di gioco che crea gli unici problemi ad un programma altrimenti fantastico. Rimane comunque un gioco estremamente divertente da giocare con totale spensieratezza, e ricordate: è un gioco dal concetto originale (beh, quasi) e non il solito tie-in o la solita conversione da coin-op.

Globale 93%

Ci sono anche gli schermi bonus (a cui si può accedere raccogliendo apposite chiavi) e un bonus gigante per ogni livello completato. Si più continuare dal luogo in cui si è deceduti quattro volte ma ripartendo sempre dall'inizio del livello che vi è stato fatale.
Che Lucy venga data in pasto agli affamati alieni o che venga salvata e riportata sulla terra sana e salva dipende tutto da voi, sarete all'altezza di questo compito?

GLI HARD DISK

FLASHBANK
Hard Disk e DMA controller su scheda per A2000 e Zorro Big Blue. Velocità trasferimento dati: 7,5 Mbit/sec. Si inserisce su slot a 100 pin. Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3. Autoconfing. Formattato con Fast File System.
FLASHBANK 32Mb 40ms L. 690000
FLASHBANK 60Mb 40ms L. 990000
FLASHBANK 60Mb 25ms L. 1240000

2 Modulo A2090 Autoboot
Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin. L. 129.000

MULTIBRAIN
Hard Disk e DMA controller per A500/1000. Autoboot. Autoconfing. Formattato con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 MB.
MULTIBRAIN 20 Mb 40ms L. 890000
MULTIBRAIN 40 Mb 40ms L. 1090000
MULTIBRAIN 40 Mb 25ms L. 1390000
Modulo RAM 2Mb L. 690000 - 4Mb L. 1190000 - 8Mb L. 2440000

IMPACT A2000 GVP
HD controller SCSI più Espansione RAM 22Mb per A2000 o ZBB con autoboot. O Kb L. 440000 - 2Mb L. 990000

IMPACT HC2000
Come sopra, ma senza RAM, con la possibilità di montare l'hard disk direttamente su scheda. L. 410000
HARD DISK 20 MB 3.5'' 40ms L. 640000
HARD DISK 47 MB 3,5'' 28ms L. 890000
HARD DISK 80 MB 3.5'' 11ms L. 1890000

A2090A Commodore
Hd controller più Harddisk da 20 Mb per A2000. Autoboot. L. 1090000

A590 Commodore
Hd controller più hardisk da 20 Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500. L. 920000

HD2000card
Cobtroller ed HardDisk da su scheda per AMSTSRAD, IBM/XT o A2000 con Janus. HD 2000CARD 32MB L. 690000. 40MB L. 740000

Janus XT
Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia L. 840000

Janus AT
Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 1650000

LE ESPANSIONI DI MEMORIA

AMEGABOARD
Espansione di memoria per A500/1000 da 2 a 8Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche completa di LED e di interruttore per il diserimento senza disconnetterla dal computer. Dimensioni 21 x 10 x 4,7 cm. L. 890000

AMINTERAM
Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Con orologio e batteria tampone. L. 189000

SUPEROTTO HARDITAL
Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di dislpay con dindicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zeri wait state.
2Mb L. 740000. 4Mb L. 1240000. 8Mb L. 2240000.

A2058 Commodore
Espansione da 2 a 8 Mb per A2000. 2 Mb L. 104000

KICKROM 1.3 A1000
Kickstart 1.3 su eprom senza saldature per A1000 con orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante. L. 1490000

KICKROM 1.3 A500/A2000
Kickstart 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2. L. 89000

I DRIVE

ADRIVE
Drive da 3,5 esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante. L. 199000

ADRIVE TOWER
Come sopra ma triplo nello stesso contenitore. L. 490000

ADRIVE 2000
Drive interno da 3,5'' per A2000. L. 169000

ACCELERATORI-PROCESSORI-COPROCESSORI
ATTENZIONE!!! I PREZZI SOTTOINDICATI COMPRENDONO LE SCHEDE ACCELERATRICI SENZA PROCESSORI E COMPROCESSORI CHE SONO INDICATI A PARTE. QUESTO PER LASCIARE IL MASSIMO GRADO DI LIBERTA' ALL'UTENTE.

HURRICANE
Scheda acceleratirce per A1000/A2000. Hurricane A1000 L. 499000-
Hurricane A2000 L. 799000.

BANG
Scheda acceletrice per A1000/A500. L. 340000

HURRICANE MEMORY 1-4Mb
Espansione di memoria 32 bit per Hurricane. Hurricane Men 1Mb L. 1190000

ADAPTER 030
Adattatore per 68030 per Hurricane e Bang. L. 24.000

PROCESSORI: 68010 L. 49000 - 68020 L. 29000 - 68030 L. 590000
COPROCESSORI: 68881 - 12MHz L. 240000 - 16MHz L. 290000
25MHz L. 740000 - 68882 16MHz L. 390000 - 25MHz L. 990000

A26260
Scheda acceleratrice contenente 68020 a 14,3MHz + 68881 a 16MHz + MMU68851 + RAM a 32 bit da 2 Mb L. 2190000

I DIGITALIZZATORI AUDIO VIDEO

DIGIBOARD
Digitalizzatore audio stereo più interfaccia MIDI per A500/1000/2000L. 99000

LIVE! ASQUARED
Digitalizzatore a colori video in tempo reale con effetti video per A500/1000 o A2000 (su scheda). Live 500 L. 549000 - LIVE 1000 L. 440000 - LIVE 2000 L. 630000

GENLOCK CARD A2301 Commodore
Scheda Genlock semiprofessionale per Amiga 2000. L. 390000

FLICKER FIXER
Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker. L. 690000.
Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 1350000

ZORRO BIG BLUE
Chassis metallico per A500/1000 comprendente mainboard con 3slot 100 pin A2000 più 3 slot XT, 3 slot At compatibili più 1 slot CPU a 86 pin per schede con 68020/68881 (Hurricane, A2620). Completo di alimentatore switching da 180 W. Predisposizione per 2 drive da 3,5'', 1 - drive da 5,1/4'' 1 hard disk da 3,5'' o 5,1/4'' e digiboard. L. 470000

MODULO DRIVE
1 o 2 drive da 3,5'' -880Kb. L. 189000

MODULO MIDI + DIGI STEREO
scheda contenente digitalizztore stereo più interfaccia MIDI. L. 79000

ATTENZIONE!!! NELLO ZORRO BIG BLUE SI POSSONO MONTARE TUTTE LE SCHEDE PER L'AMIGA 2000 (JANUS XT/AT, AMEGADRIVE, A2058, SUPEROTTO, IMPACT, A2620, A2090, ecc.)

I MONITORS

COMMODORE 1084
Monitor HiRes per A500, A1000, A2000. L. 520000

PHILIPS 8833
Monitor stereo per Amiga o PC L. 520000

STAMPANTI

STAR LC 10 L. 420000
STAR LC 10 color L. 490000

STAR LC 24-10
Stampante a 24 aghi 150 cps NLQ. L. 680000

I COMPUTER

AMIGA 500
Completo di mouse e manuali. L. 720000
Come sopra ma con espansione da 1Mb e orologio L. 890000

AMIGA 2000
CON MONITOR E SECONDO DRIVE DA 3.5'' L. 2250000
Come sopra più espansione da 2Mb L. 2660000
Come sopra più hard disk autoboot da 220Mb e espansione da 2Mb L. 3490000

DISCHETTI DA 3,5''
1 L. 1900 - 10 L. 1600 - 100 L. 1250
SONO INOLTRE DISPONIBILI TUTTI I COMPUTER E LE PERIFERICHE AMSTRAD. CHIEDERE.
DISPONIBILI ANCHE TUTTI I COMPATIBILI XT, AT E PS2. CHIEDERE

PER INFORMAZIONI E/O ORDINAZIONI

COMPUTER CENTER

VIA FORZE ARMATE 260 20152 MILANO
TELEFONO 02-4890213

VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

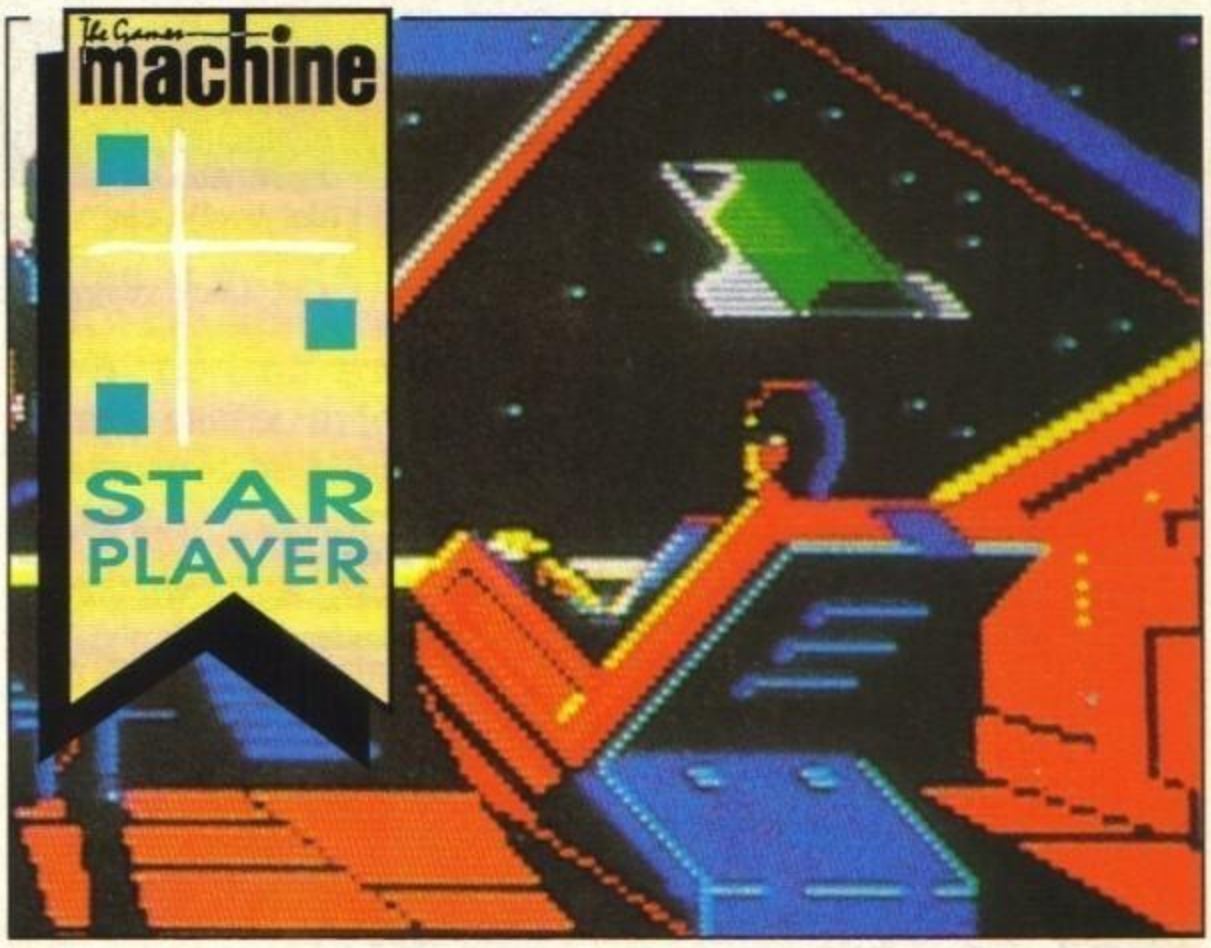
Review

ORIGIN'S

SPACE ROGUE

Anni sono passati da quando la via lattea non conosceva che un solo mondo abitato; sono stati anni di incontri e scontri tra civiltà, e la speranza che un contatto extraterrestre sarebbe stato condizione di pace è svanito in breve tempo. La galassia è sempre più popolata dalla barbarie, i pirati del cosmo sogghignano alle possibilità di furti e abbordaggi, e il resto è prepotenza imperiale. Viverci è un rischio e non stringere alleanze con qualche confraternita lo è ancora di più. Per questo non si può che viaggiare, alla ricerca di fama, di potere e di accordi che garantiscano una certa incolumità in un mondo così corrotto. E voi, vagabondi dello spazio nati in questo pazzo universo cosa farete per ritagliarvi un'angolino di tranquillità?

Eccovi, a bordo della vostra affusolata Sunracer, ultimo modello della gloriosa industria spaziale Mandenworks, in una tranquilla fetta di cosmo. Davanti a voi pianeti e planetoidi di ben otto sistemi stellari della Via Lattea: Arturo, Deneb, Bassruti...wow, nomi famosi. Vogliamo cominciare il viaggio? Allora diamo un'occhiata alla strumentazione di bordo: dunque sul cruscotto sotto al naso abbiamo una barra della velocità, un indicatore delle armi selezionate, un rilevatore della condizione della corazzatura, una spia del traffico, un indicatore di attacco nemico. Tra le mani la solita cloche e attraverso il parabrezza una rappresentazione computerizzata del mondo esterno. Gas ai motori! Partiti! Le rappresentazioni computerizzate dei pianeti sfilano via veloci. Cosa preferite? Volo Crociera o Volo Newtoniano? La cosa, maledetti smemorati, è importante perché vi aiuterà a mantenere la rotta ma per adesso vada per il Crociera che può consentirvi più comode virate. Attenzione comunque al fattore inerzia che come viene spiegato nel manualetto di istruzioni potrebbe causare apparentemente strani scompensi durante le vostre manovre. Attivate subito il vostro Sistema di Acquisizione del Bersaglio che vi potrà fornire dati assolutamente utili: se incontrate una nave, il computer vi vi darà ben cinque tipi di informazioni come classe, distanza, tattiche per l'approccio etc. etc. Ma bisogna spiegarvi proprio tutto? Ah, lo sapevate? Beh allora continuerò a parlarne per coloro che non hanno mai visto un'astronave e visitato lo spazio. Caro pubblico, dopo essere partiti per un viaggio spaziale dovete dare uno sguardo alla vostra carta astrale computerizzata; sappiate subito che tutte quelle sfere che vedete non potranno mai essere la vostra destinazione poiché una monoposto come la Sunracer non è attrezzata per atterrare su un pianeta. Potete quindi solamente attraccare a quattro corpi fluttuanti nello spazio: cioè basi stellari, avamposti, stazioni di estrazione e navi spaziali. Queste possono essere selezionate come mete dalla vostra carta astrale. Una volta stabilita la rotta col comando Chart dovrete selezionare il comando Helm per inserire la navigazione automatica che vi porterà a destinazione. Cosa farete in ognuno dei quattro centri che vi accoglieranno? Scenderete innanzitutto dalla nave e incontrerete persone con cui intrattenervi in conversazioni amichevoli e soprattutto cercherete di stringere proficue amicizie. Nelle basi stellari è facile trovare generi di contrabbando, e nessuno vi impedisce di fare il contrabbandiere (tranne l'impero che potrebbe darvi la caccia), ma è soprat-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tutto il grande numero di persone da cui attingere informazioni che conta. Ma ci sono anche oggetti sparsi qua e là da prendere, comprare e...aprire. E nel resto delle basi su cui atterrare potete ottenere materie prime, riparare la vostra astronave e tante altre cose. Una volta partiti da una dovete attraccare subito da qualche altra parte per non perdere il ritmo e soprattutto i soldi. Sono ovviamente consentiti i balzi iperspaziali, che sono effettuabili attraverso i cosiddetti cancelli di Malir, anch'essi, come tutto l'ambiente spaziale, in rappresentazione tridimensionale sul vostro schermo. Il viaggio richiede un po' di abilità nel rimanere all'interno del tubolare spazio-temporale, un cordone sinuoso che dovete percorrere senza sbandate. Poi ci sono, come vi aspettavate sicuramente, i duelli nello spazio profondo; questi si svolgono ovviamente con l'ausilio della strumentazione elettronica di bordo. E' di nuovo il sistema di Sistema di Acquisizione del Bersaglio ad esservi d'aiuto fornendovi la tattica adeguata per rispondere ad ogni attacco e in pratica ipotizzando le intenzioni dell'avversario; e sono ipotesi azzeccate nel 99,8% dei casi, come dicono i manuali. Le armi sono di vari tipi e sono a volte reperibili nelle basi spaziali: laser, missili, torpedini, testate nucleari etc. Solo un buon senso degli affari ve ne farà però entrare in possesso. Ultimo consiglio: attenti ai Manchi!

PC

Space Rogue è destinato a diventare un grande classico dei giochi spaziali commerciali. Se volete, consideratelo un'estensione di Elite però ha delle caratteristiche tutte sue che vanno sicuramente a segno. Prima fra tutte la possibilità di atterrare nelle basi spaziali, girovagare, parlare, commerciare, il tutto con omino visibile dall'alto. Per questo Space Rogue ha un po' dell'RPG; in più dell'RPG ha invece una giusta grafica tridimensionale che offre spettacolarità durante i duelli nello spazio. Senza contare che il sistema computerizzato dell'astronave è un supporto molto più valido e sofisticato di qualsiasi altro gioco commerciale ambientato nel cosmo e che tirando le somme ci sono molte più cose da vedere e fare che in tutti gli altri. Se poi Elite è stato il vostro gioco preferito, non vedo proprio come non potrebbe piacervi Space Rogue...

Globale 90%

Dr. SOFT & Mr. HARD snc
THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES
& ACCESSORI

QUELLO CHE AVETE SEMPRE DESIDERATO PER IL VOSTRO PERSONAL COMPUTER
MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE !!!

00199 Roma - Via Amatrice, 24 (Parallela V.le Libia) 8389183

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THALION/GRANDSLAM'S

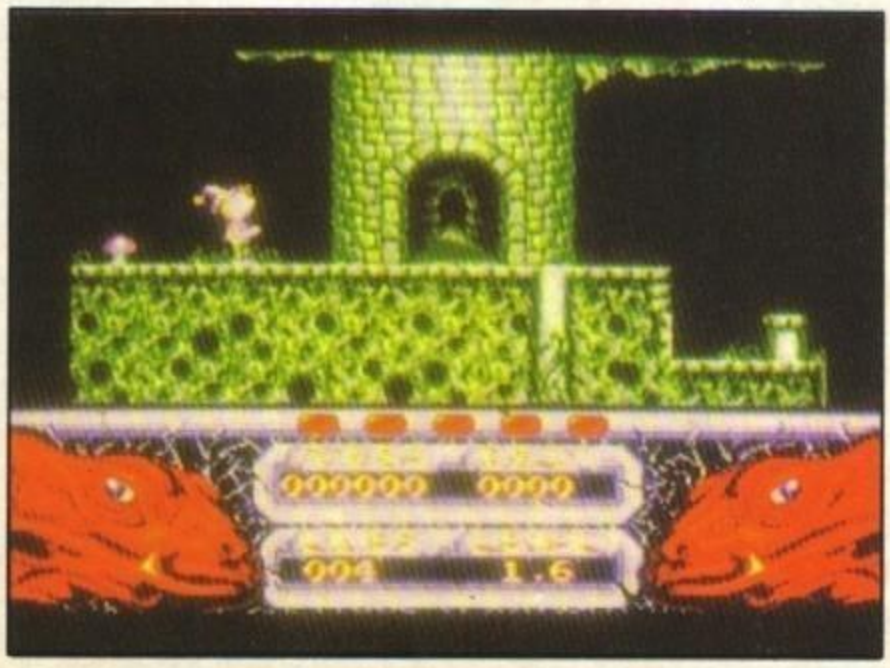
SEVEN GATES OF JAMBALA

The Games machine

STAR PLAYER

Dedicato a chi era convinto che l'etichetta Thalion sarebbe immediatamente scomparsa dopo l'uscita di Chambers of Shaolin: gli stessi programmatori della bellissima variante di IK+ hanno questa volta realizzato un arcade-adventure di marcata origine fantasy che non mancherà di appassionarvi come ha appassionato tutti noi.

La storia si svolge in un mondo misterioso popolato da stregoni e maghi. In questo mondo fatato vive uno dei maghi più potenti mai esistiti, conosciuto da tutti come il Vecchio Maestro. Come ogni mago che si avvicini ormai alla soglia dei 300 anni, anche il Maestro si è trovato un apprendista a cui insegnare tutte le sue arti misteriose e, allo stesso tempo, terribili. Il fortunato di turno è un ragazzo molto intelligente, chiamato Dravion, che ha accettato di buon grado il rituale a cui deve sottoporsi ogni apprendista per divenire un mago riconosciuto dalla corporazione: un periodo di apprendistato di dodici anni alla fine del quale si viene condotti all'interno del labirinto di Jambala (ovviamente infestato da creature terrificanti e pericolosissime) con l'intento di conquistare il labirinto e la città stessa con l'ausilio delle proprie arti magiche.
Il giovane Dravion sa bene che nessun apprendista che non abbia ancora frequentato il dodicesimo anno di apprendistato sarebbe in grado di entrare nel labirinto e uscirne vivo... se si esclude una sola possibilità: trovare e riunire tutti i pezzi della famosa bacchetta magica di Linmer il magico, il più potente mago mai esistito, perduta all'interno del labirinto. Solo recuperando i sette pezzi della bacchetta il malcapitato sarà in grado di acquisire l'immane potenza magica di Linmer, e uscire incolume dal labirinto.
In questo periodo il Vecchio Maestro è infuriato: tutte le sue pozioni si sono mescolate misteriosamente e le vecchie pagine dei suoi libri di magia bianca si dissolvono in polvere al minimo tocco. Quindi Dravion deve state attento a non interrompere la sua quiete, altrimenti sarà spedito nel labirinto per punizione, e Dravion teme QUELLA punizione più di tutto il resto. Sfortunatamente, mentre il Maestro si trovava in meditazione a proposito di una formula magica che non riusciva più a ricordare, Dravion urtò inavvertitamente una leva semi-nascosta, azionandola. Gli effetti sono immediati e devastanti: tutte le anfore contenenti i componenti magici del Maestro vengono distrutte, causando l'incontenibile ira del potente mago...
Prima ancora che se ne possa rendere conto, Dravion si ritrova davanti ad una porta, in un



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

corridoio buio e apparentemente senza uscita, ma è troppo intelligente per non capire in che posto sia finito, in quel posto che tutti gli abitanti del suo mondo conoscono come... le Sette Porte di Jambala.
Una volta presa coscienza della propria situazione, non resta altro che addentrarsi nel pericoloso labirinto, sperando di riuscire in quello che tutti gli altri hanno fallito, recuperare la bacchetta magica; oltretutto è l'unica speranza che ha Dravion (e il giocatore che lo controlla) per uscire vivo dal labirinto.
L'azione si svolge in un paesaggio a scorrimento orizzontale, il vostro personaggio può correre, saltare, abbassarsi, fare una magia (solo dopo aver acquisito l'esperienza necessaria) e raccogliere gli oggetti. All'inizio deve trovare la chiave necessaria per accedere ai vari corridoi che compongono il labirinto, poi può dedicarsi più a fondo nella ricerca.
Nel labirinto vi sono intrappolate altre creature, alcune buone, altre malvagie. Con le prime è possibile fare degli affari, comprare informazioni sulla posizione dei pezzi di bacchetta, o comprare capacità magiche al modico prezzo di alcune monete d'oro che si trovano per strada (!). Uccidendo quelle malvagie, invece, si può ottenere un martello con cui "tastare" il pavimento: in questo modo si possono scoprire bonus e ottenere le monete d'oro.
Ad intervalli più o meno regolari, un mostro "leggermente" più forte e pericoloso degli altri si opporrà al desiderio di Dravion di uscire vivo dal labirinto, l'unica cosa da fare è confrontarsi con quest'ultimo e... sperare in bene!

Amiga ST

Come immaginavo! La Thalion (a giudicare dai cognomi dei programmatori si direbbero nord europei, ma non assicuro niente) è riuscita a bissare il successo di Chambers of Shaolin proponendo al giudizio del pubblico e della critica un altro prodotto di incredibile qualità tecnica. Lo scroll dei paesaggi è a dir poco delizioso, nonostante i fondali siano tutti accuratamente disegnati e curati nei particolari; gli sprite sono molto carini e altrettanto definiti, colorati stupendamente e animati da sogno. Pensate che esageri? Aspettate di vederlo, ascoltare il favoloso ed altamente atmosferico sonoro e mi darete ragione, questo è uno dei giochi meglio realizzati di quest'ultimo periodo. Tra tante conversioni da coin-op più o meno decenti, tie-in cinematografici decisamente mediocri, è con sollievo che possiamo promuvere questo gioco originale a pieni voti: vi soddisferà pienamente!

GLOBALE 91%

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni
Sterlino
Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO
STERLINO
VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club
New PlayMate Shop
Soft Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR. Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE
Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

MINIATURE FANTASY
Grenadier
del

CACCHIERE ELETTRONICHE
Mephysto
Challenger
Kasparov

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAC® MECHANISME - ART.
PROFESSIONAL

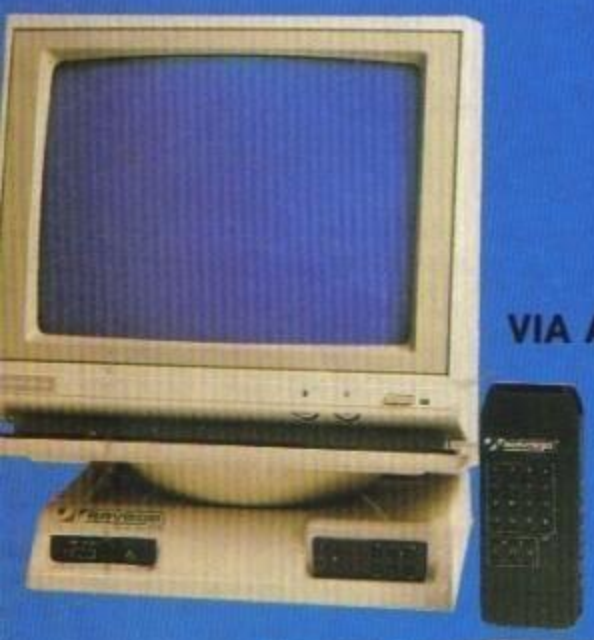
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

ER
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154

savage®

by CABLETRONIC®

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51



Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.

RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC

JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni

MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

GHIBLI
LD 224

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

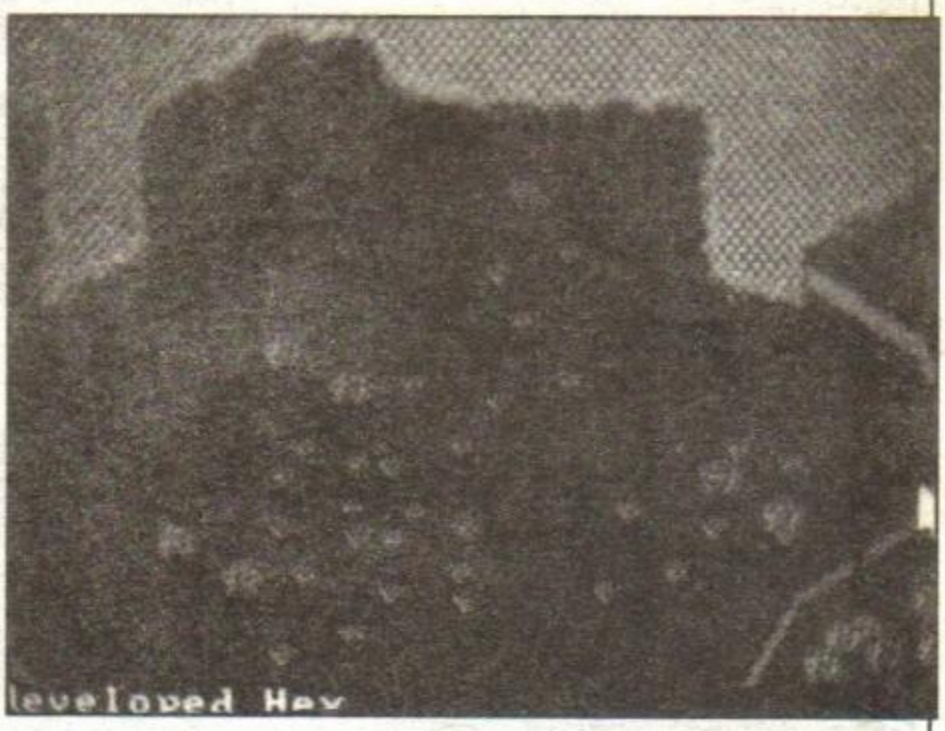
http://www.oldgamesitalia.net/

SSI's

SWORD OF ARAGON

Aragon: una vasta terra ancora non completamente esplorata che fa da teatro a tutti gli scontri tra le città ivi costruite.
Sword of Aragon: il gioco che vi porrà a capo di una di quelle città per iniziare la vostra battaglia allo scopo di conquistare tutto il conquistabile.

SOA è essenzialmente un gioco strategico, ma abbastanza sui generis perché si avvale di elementi di gioco di ruolo ed esplorazione.
Le azioni vengono portate avanti ogni mese e vertono su tre punti fondamentali: consolidamento del proprio dominio, operazioni di conquista e spedizioni esplorative.
Controllate, com'è usuale in un gioco strategico, un cursore che si muove lungo la mappa di Aragon in modo da poter vedere lo stato delle operazioni. All'inizio del gioco venite posti al comando della fiorente citta' di Aladda e dovete scegliere il personaggio che sara' il comandante in capo delle vostre forze.
Egli può appartenere a cinque classi (guerriero, cavaliere, ranger, prete e mago) e a seconda della classe vi riduce il prezzo di ingaggio dei tipi di truppe a lui affini, e cioè la fanteria per il guerriero, la cavalleria per il cavaliere e gli arcieri per il ranger.
Le due classi magiche (prete e mago) non hanno truppe dedicate ma con il progredire dei livelli i singoli personaggi possono diventare molto potenti. In SOA sia gli eserciti sia i singoli personaggi vengono gestiti come in un gioco di ruolo e hanno un livello, un armamento e un determinato potenziale di attacco e difesa.
Entrambi vengono trattati come unità, quindi per muovere un personaggio o un esercito le operazioni sono identiche e solo il numero di uomini e l'armamento sanciscono le differenze operative tra le varie unità.
Insieme al vostro comandante in capo potete prendervi un esercito "prefabbricato" dal programma di 100 uomini diversamente ripartiti e a questo punto siete nell'anno 871 al primo mese di gioco.
La mappa vi mostra, oltre al paesaggio, tutte le citta' disponibili nelle zone esplorate e a seconda che appartengano a voi o ad altri vengono indicate con colori diversi.
Se la città è vostra potete svolgerci diverse operazioni quali lo sviluppo della della stessa o la modifica al vostro esercito.
Ogni città può trarre profitto da agricoltura, legname, scavi minerari, manifattura e commercio; in certe città però non tutti sono disponibili (non è il caso di Aladda).
Vi sono altri due campi nel quale è possibile investire che però non sono fonte di utili: le strutture cittadine, che vi permettono di accumulare più cibo durante l'inverno, e le fortificazioni, per ridurre il rischio di venire attaccati da mostriciattoli assortiti.
Altra cosa importante sono le tasse, che stabiliscono quanti soldi potete usare di quelli guadagnati dalle attività cittadine.
Infine, le citta' hanno una loro popolazione di cui bisogna tenere sotto controllo il morale, la salute, la lealtà e il numero, parametri che vengono modificati dal vostro modo di governare.
Per quello che riguarda l'esercito, mentre siete in città potete plasmarlo a vostro piacimento spostando uomini, aggiungendo reclute, addestrandolo, armandolo e perfino assoldando mercenari. Ogni possibilita' è aperta, basta ricordarsi di non esagerare con gli arruolamenti per non far crollare il morale e di stare attenti al calo di rendimento di un esercito quando ci si aggiungono troppi soldatini freschi di leva.
I vostri eserciti possono essere mossi per Aragon a piacere rispettando la mobilita' massima di ogni unita', e questo porta a diverse conseguenze. Innanzitutto vi può capitare di essere attaccati da mostri o da eserciti rivali, nel qual caso vedrete subito alla prova i vostri uomini combattendo nel classico stile affine ai giochi di ruolo e ai simulatori bellici.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le battaglie vinte vi fruttano esperienza e soldoni: grazie alla prima le unità guadagnano effecienza e resistenza e con i secondi potete fare quel che credete opportuno, dato che quasi nessuna delle operazioni possibili è gratuita.
Se preferite, e vi conviene, potete tentare l'assalto alle altre città per espandere il vostro dominio e per incrementare il peso del tesoro reale.
In questo caso dovete avere sottomano qualche unità da lasciare in difesa della città da cui avete preso le mosse, altrimenti rischiate di vedervela saccheggiata e ridotta in rovine.
Infine potete imbarcarvi in una lunga spedizione nell'inesplorato cuore di Aragon per cercare alleati, vassalli o semplicemente tanto bottino.
Io ho un debole per i giochi complicati, e questo mi è piaciuto quasi subito per l'insolito matrimonio di elementi di gioco.
Essendo questo un matrimonio riuscito, consiglierei SOA a tutti gli appassionati aperti a nuove esperienze dei tre generi coinvolti (strategia, gioco di ruolo ed esplorazione).
Per quel che riguarda il programma vero e proprio ho notato che la SSI, come fa molto spesso, ha programmato il gioco inizialmente in BASIC (sigh!). Per fortuna è stato compilato e servoassistito da sottoprogrammi in linguaggio macchina per la gestione grafica, o almeno questo è il mio parere professionale, permettendo un gioco abbastanza agile e veloce.
La grafica non è male nonostante lo scarso uso dei colori, peccato che tutti i testi abbiano un aspetto un po' squallidino.
L'unico sistema di comando usato è la tastiera, e in merito devo dire che c'è sempre un certo effetto buffer a denunciare le origini BASIC del programma.
La cosa che meno mi è piaciuta è che a volte in battaglia i nemici diventano invisibili senza motivi apparenti.
In merito il manuale è muto, e giacché l'ho menzionato aggiungo che è nel tipico stile SSI: esauriente e dall'aria professionale.
Il mio giudizio finale è positivo nonostante SOA abbia un'aria abbastanza grezza; è soprattutto l'idea che è valida.
Per concludere, la configurazione è 384 K, schede grafiche CGA, EGA e TGA e due dischetti da 5,25".

PC

Globale 76%

SSI's

STAR COMMAND

Dopo aver provato l'esperienza-Prometheus Prophecy per Zzap! mi sembrava proprio il caso di andare a vedere come se la cavava l'equipaggio della mitica Enterprise su un 16 bit, nel contesto delle avventure pure. Ecco perché TGM vi propone Star Command, avventura iconotestuale (suona bene, no? No, NdMA) realizzata nientepopodimeno che dai maestri del role-playing e cioè quelli della SSI.

"Perché leggere la fantascienza quando la si può vivere?" è il provocatorio interrogativo stampato sulla confezione di Star Command. "Già,perché?" ho fatto eco io subito dopo e in men che non si dica ho raccolto la sfida e mi son letto le ventotto pagine del manuale. Con sei pagine riservate a prospetti che indicano la disponibilità di hardware e simili,il manuale sembrerà un po' piccolo e invece abbonda di informazioni su come giocare, che però non sono di facile lettura. La descrizione dello scenario è sorprendentemente breve, circa una pagina, e ci dice che il Triangolo è la forma e il nome dell' Impero Spaziale fondato dal genere umano. I suoi confini vengono comunemente identificati nella frontiera Alfa, in cui regna incontrastata la pirateria che fa capo a un certo Barbanera, la frontiera Beta, che pullula di vita insettoide belligerante e la frontiera Ignota(a-ha, vi aspettavate la frontiera Gamma, maledetti grecologi... NdT.). Voi siete al comando di un equipaggio, composto da otto membri, che deve portare a termine le missioni assegnate e non cominciate a dire che la cosa vi sembrava scontata. Appena caricato il gioco, il vostro primo intendimento sarà quello di comporre l'organico che in seguito dirigerete. Ogni opzione è attivabile tramite tastiera e nonostante la presenza della freccia-cursore del mouse sullo schermo non ci sono icone nei paraggi. La selezione dell'equipaggio comincia con la pressione del tasto "A", e subito vengono visualizzati i sette attributi di un personaggio; le caratteristiche di ogni personaggio vanno dalla velocità all'intelligenza. Alcuni parametri coincidono, come il coraggio e l'accortezza che influenzeranno entrambi la precisione durante i combattimenti. Se un personaggio fa al caso vostro potete assumerlo altrimenti potete passare al successivo. Dopo l'assunzione, ogni membro del personale può essere indirizzato verso varie forme di carriera: Marine(utile per le missioni di spionaggio), Soldato(esperto in esplosivi e armi chimiche), Pilota(esperto di volo spaziale e comunicazione con forme di vita aliene), e infine come Esper(dotato di poteri telepatici che può usare a scopo curativo o offensivo). Per questo ogni membro va istruito e allenato nel suo particolare indirizzo militare: assegnategliene uno e, se siete fortunati, farà subito un passo avanti nella specialità. Il livello massimo raggiungibile da ogni personaggio è l'ottavo e per arrivare ad un simile risultato lo staff va allenato per almeno otto anni, che

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

potrebbero essere distribuiti così: un anno per il corpo Armi Leggere, due anni per le Squadre Speciali(con miglioramento della velocità e della precisione), un anno per le sessioni di Esplorazione, un anno per i corsi di Medicina, un anno di allenamento con gli Esplosivi e un anno per le nozioni tecniche di Riparazione. Esiste anche una scuola per ufficiali che offre la possibilità di fregiarsi di uno dei tredici gradi consentiti, che vanno da quello di soldato semplice a quello di Grande Ammiraglio, ed anche di guadagnare qualcosina. Dopo aver sparato a un nemico, il computer tiene conto del tipo di arma usato, del suo mancato caricamento, dei dispositivi di puntamento aggiunti, della precisione del soldato, del coraggio e della forza di volontà e infine dell'abilità raggiunta con quel tipo di arma nell'allenamento. Ogni volta che completate una missione potete tornare al training per migliorare ulteriormente le vostre capacità. Una volta formato l'equipaggio, potete scegliere una nave. Ce n'è una vasta gamma, ma sono tutte costose tranne le prime due che potete permettervi all'inizio del gioco. Se scegliete la più economica avrete bisogno di acquistare l'equipaggiamento di difesa(scudi,armature e più là congegni elettronici), armi e tutto il vettovagliamento necessario all'equipaggio. Il vostro staff ha un'ampia possibilità di scelta per quel che riguarda le armi(dalle pistole da 5.56 mm alle Granate a Neutroni)e in più sono disponibili tute protettive, kit di pronto soccorso,rilevatori di radiazioni e un set di passepartout. Ora che siete perfettamente attrezzati, potete ottenere l'assegnazione di una missione da parte del Quartier Generale e partire. La mia prima missione è stata quella di recarmi in una zona stabilita e condurre operazioni di spionaggio su tutti i suoi pianeti. In sostanza questo significava muovere un cursore all'interno di una mappa stellare piana finché la zona voluta non veniva raggiunta, poi abbassare la scala di grandezza della mappa finché fossero visibili tutti i corpi stellari della zona. Poi ho spostato il cursore sulla stella più vicina, abbassato nuovamente la scala di grandezza e posto il cursore sul pianeta più vicino. L'ingrandimento è avvenuto e una missione(di spionaggio, commerciale o scientifica) è stata selezionata. Si è vista una navetta da sbarco partire e poi ritornare. Un po' poco,no? Naturalmente ci vuole un po' di tempo per "entrare" nel gioco e i combattimenti iniziano abbastanza presto. La prima fase del combattimento è lo scambio di comunicazioni in cui potete, per esempio, chiedere una tregua o, con tutta la modestia di cui siete capaci, intimare la resa al nemico. La fase due è il movimento. L'abbastanza ridicola icona della vostra nave può essere spostata o fatta ruotare ma la cosa più importante è la disposizione degli scudi e il verso dei cannoni. Nella fase tre aprirete il fuoco: il computer suggerirà quali bersagli colpire e potrà cambiarli a suo piacimento o decretare addirittura il cessate il fuoco. Dopo aver ordinato ai vostri uomini di sparare vedrete i raggi laser schizzare via, traiettoria e impatto determinati dal tipo di arma, dall'abilità del cannoniere e così via. Come è importante la tattica offensiva così è determinante la strategia difensiva:quali armi sono dove etc. etc. Se avete pianificato tutto nel modo più appropriato, potrete danneggiare seriamente il nemico e scegliere di arrembare il suo vascello. A questo punto inizia il gioco di squadra: è praticamente lo stesso sia che siate su una nave nemica, su una stazione spaziale o su un pianeta. Lo schermo mostra la zona di combattimento dall'alto e in dettaglio le condizioni dei membri del vostro team. Potrete osservare ora aree vuote,aree inaccessibili, aree di attacco e aree di difesa. La battaglia si divide nuovamente in Comunicazioni, Movimento, e Scontro a Fuoco. La vostra squadra si muove tutta assieme e occasionalmente potete imbattervi in un computer e controllare il contenuto della sua memoria. La presentazione per tutto quanto il gioco è scarna e per niente attraente. Usare il mouse per puntare e cliccare su qualcosa di più decentemente disegnato avrebbe aggiunto sicuramente di più. Le regole di gioco sono sorprendentemente semplici ma uccidere qualcuno implica talmente tanti fattori(abilità, caratteristiche, scelta di dozzine di armi etc.)che è lungi dall'essere facile. Ciò è più appropriato per qualcosa che pretende di essere un libro, ma in un videogame di strategia rovina tutta la giocabilità. La vostra squadra può migliorare le sue caratteristiche(e se perdete un uomo potete sempre clonarlo, per quanto sia costoso). La missione diventa interessante gradualmente e chiaramente c'è l'enorme mole di memoria a fornire grande varietà. Se avete tutto il tempo libero necessario, Star Command offre quella sorta di sfida che la maggior parte dei giochi arcade non può neanche sognarsi di eguagliare(pensavo che FOFT ci sarebbe riuscito). Dà la sensazione, in un senso molto ristretto, di trovarsi in un libro. Ma dovete usare tutta la vostra più fervida immaginazione libresca per passare sopra alla povertà della presentazione...

In definitiva, possiamo considerare Star Command come l'esempio medio del gioco di strategia, da provare in ogni caso anche come eventuale alternativa ad altri.

Amiga

Atmosfera: 48%
Enigmi: N/D
Interazione: 44%
Longevità: 68%
GLOBALE: 52%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

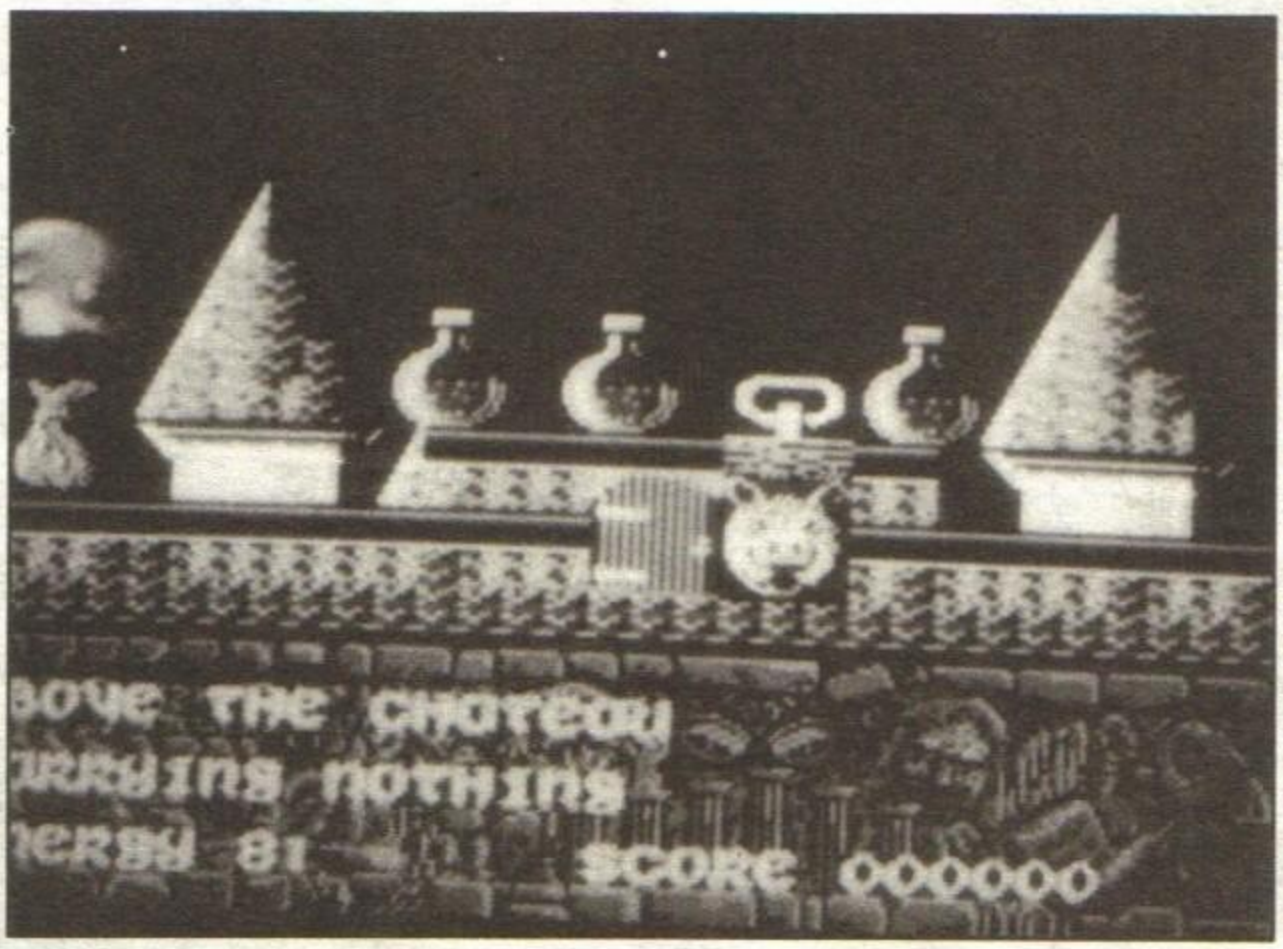
Review

VIRGIN'S

SORCERY PLUS

"Demoni degli Inferi, Furie della Notte, io vi chiamo a raccolta perché affondiate le vostre grinfie su questa misera landa, che voglio destinata al buio eterno!". Così parlò il Negromante il giorno che una follia cieca lo colse e gli fece scoperchiare uno dei vasi di Pandora più strabocchevoli di Male che si siano mai visti. Da quel giorno, la Terra Antica è uno dei più spaventosi angoli di Inferno: umbratili presenze vi aleggiano e non uno spiraglio di luce vi è più penetrato; i maghi praticanti magia benigna sono tenuti in schiavitù dopo aver cercato di replicare, invano, a una così forte presenza negativa. Tutto sembra perduto, finché un giorno un maghetto alle prime armi...

Quel maghetto, manco a dirlo, sareste voi e in effetti ne avete tutti i connotati fisici, intellettuali e vestiari: tozzo, con il cervello che rielabora in continuazione formule magiche, incantesimi, mallocchi, che si spera non vi verrà in mente di usare visto la già folta rappresentanza malefica, e con un saio che riporta qualche classica stelletta di addobbo. Più mago di cosi si muore. Già,ma come farete ad affrontare da soli un'esercito di demoni e arpie, e sconfiggere il Grande Negromante? Con la semplicità che ha sempre contraddistinto il vostro operato di onesto azzeccagarbugli: per prima cosa cercando di evitare il contatto fisico con i rappresentanti degli Inferi, che sicuramente vorranno estinguere altre risorse di energia vitale, e poi provando a inventare nuove soluzioni magiche e non che rendano innocuo ectoplasma le mille presenze maligne. Il gioco si svolge proprio così, con il nostro maghetto incappucciato che vola, e vola davvero, da uno schermo all'altro attraverso degli ingressi spazio-temporali. Sorcery Plus non ha scrolling e la catena di schermi viene mostrata un anello alla volta (terribile eufemismo, tra l'altro figurato, atto a evitare il solito "la tecnica di successione è a scomparsa"), cioè ogni volta che aprite una porta di ingresso temporale. In ogni quadro c'è ne può essere più di una, e ognuna vi indirizza a una sua destinazione, quindi è subito consigliabile munirsi di carta e penna per la compilazione di una mappa. L'ambientazione è un po' mitologica e un po' horror, troviamo infatti colonne di santuari e cieli bui, castelli e fulmini di malo auspicio. Come in ogni buon arcade adventure ci sono porzioni di paesaggio transitabili o spazi vuoti in cui volare, o addirittura ancora tratti in cui è sconsigliabile il passaggio, come quelli fluviali che procurano annegamenti sicuri. Ad animare (si fa per dire) il paesaggio sono gli spiriti maledetti invocati dal Negromante: enormi bulbi oculari che si producono in ammiccamenti satanici, zucche di Halloween, teste di porco e chi più ne ha più ne metta. Il brutto è che queste presenze maligne non smetteranno mai di tormentarvi, lanciandosi in continuazione verso di voi, attratte dall'idea di poter spegnere una manifestazione di vita. Per questo, le collisioni sono da evitare a ogni costo, altrimenti causeranno un calo delle vostre risorse di energia, che sono indicate da un numero nello spazio informativo alla base dello schermo. Per fortuna sparsi qua e là sono dei pentoloni che contengono il solito minestrone rigeneratore: appena vi ci poserete sopra, in una posizione non certo da galateo, potrete cibarvene. La vostra scorta di energia sarà ripristinata al livello massimo ma a volte gli stessi pentoloni nascondono venefiche sorprese. Riacquistare vigore non è però l'unico modo di farsi strada in Sorcery Plus: gli schermi contengono vari oggetti ognuno dei quali andrà usato in un modo e soprattutto in uno schermo particolare. Le chiavi aprono certi portoni, le sciabole falciano gli ectoplasmi etc. etc. e rientriamo quindi nei canoni classici dell'arcade-adventure.



Sfortunatamente si può portare solo un oggetto alla volta e di conseguenza appena vi appropriate di uno dovete sgombrare l'altro dal vostro inventario. La continua ricerca di oggetti avrà comunque un fine, e cioè esattamente quello di liberare altri maghi che sono te-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nuti reclusi in delle angustissime stanzette. Se troverete l'oggetto e il modo per liberare i vostri colleghi allora avrete ultimato la prima parte del gioco. Il prologo alla seconda parte del gioco sarà invece la riunione nel santuario, nel quale finalmente potrete fondere i vostri poteri magici con quelli di altri maghi, e iniziare a dare la caccia al Negromante. Questo è invece il leit-motiv della seconda parte del gioco nella quale nuovamente peregrinerete alla ricerca del maledetto per giungere al tanto atteso confronto finale. Il Cattivissimo, colui che ha invocato il Buio perché calasse eterno sulla Terra Antica potrà essere finalmente sconfitto. Abracadabra!

Amiga

AH-AH-AH! Ragazzi fermatemi! Che ridere! Ah-Ah... Settantacinque schermi! Ah-ah! Ok, ok, adesso smetto di ridere. Dicevo: settantacinque schermi. Cotanti schermi la Virgin si vanta di aver incluso in Sorcery Plus (ah-ah!); beh veramente a me sembrano un po' pochini. E non solo: sono tutti uguali. E non solo: sono un'indecenza. Provate a pensare a un qualsiasi arcade-adventure mediocre di quattro anni fa per Spectrum: Sorcery Plus è peggio. E la Virgin si vanta del fatto che sia un'estensione del precedente Sorcery (ah-ah!); beh, io non l'ho mai visto ma doveva essere proprio bruttino se aveva qualcosa in meno di questa versione Plus. E poi a programmarlo l'han visto il computer che avevano davanti o no? Forse sanno contare solo fino a otto (bit) ma probabilmente la tecnologia non c'entra. Sorcery Plus è uno dei prodotti più scadenti che mi sia mai capitato di vedere su un Amiga: grafica ante-Spectrum, sonoro che si limita a un rombo di tuono, fatiscenza invece in grande stile.

Globale 20%

MASTERTRONIC'S

ENTERPRISE

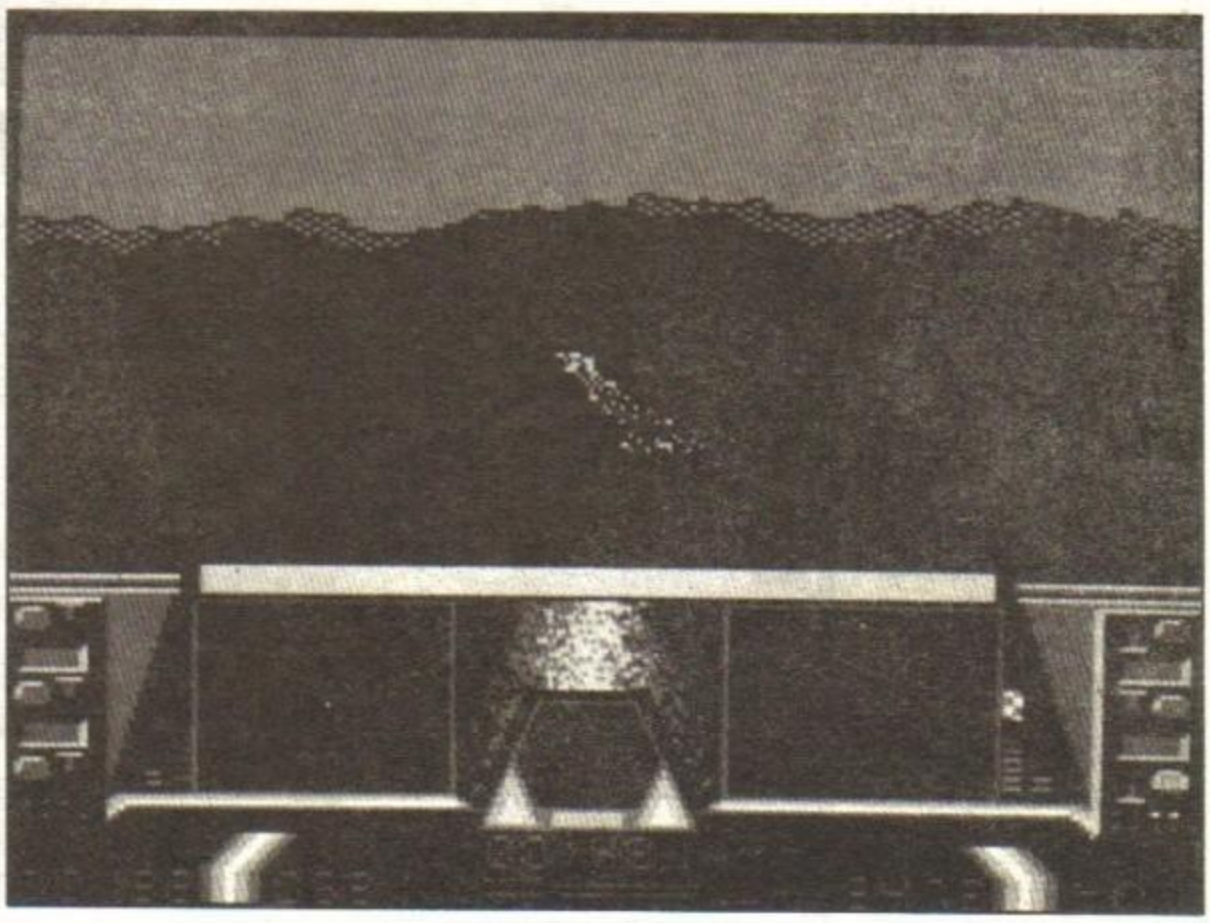
Avete appena preso in prestito (senza ritorno) un'astronave per intraprendere la nobile arte del commercio interplanetario e siete riusciti a scollarvi la pula dalle calcagna. Davanti a voi si stendono milioni di milioni di pianeti colonizzati funestati da economie più o meno cattive e che aspettano solo l'arrivo di qualche astronave desiderosa di trattare. L'universo finora conosciuto abbisogna di quantità sempre più ingenti di minerali per costruire i macchinari che il progresso continua incessantemente a sfornare.

E visto che le risorse planetarie sono state da tempo esaurite l'unico sistema è incaricare degli avventurieri come voi di cercare asteroidi vaganti e imbarcarli nella stiva. Il compenso sarà calcolato in base alla qualità del minerale e all'economia del pianeta acquirente. Purtroppo la continua raccolta di minerale spaziale danneggia inesorabilmente l'astronave e certe riparazioni sono costosissime. Altro cosa da tenere d'occhio è il carburante che va via come un lampo in accelerazioni e decelerazioni, specialmente coi razzi ausiliari o con l'hyperdrive. Ci vogliono poi spiccate abilità nella conversazione per trattare con gli impresari dei pianeti, in quanto non sempre vi danno retta.

PC

Giocare ad Enterprise è quasi come provare un'esperienza da pirata siccome le istruzioni sono insufficienti: non viene specificato né dove trovare i minerali (ma questo ve l'ho anticipato io), né come si fa a chiudere le trattative con gli alieni e tornare alla nave (premere tasto CTRL), né altre piccole cose. Il parser per parlare con gli acquirenti è una bella sorpresa e dà veramente l'impressione di capire molte frasi, persino le parolacce. Il gioco però è piuttosto noioso e solo delle saltuarie astronavi della polizia riescono a movimentarlo un poco. La giocabilità poi è gravemente handicappata dai cursori troppo veloci e dalla mancanza di altri dispositivi di gioco. Si salva solo perché è un budget.

Globale 61%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELITE'S THRILL TIME

Fai una compilation, poi ne fai un'altra, quindi un'altra ancora, alla Elite evidentemente non si sono ancora resi conto di non disporre di un numero illimitato di titoli e così ecco che salta fuori una compilation che è la raccolta di altre compilation. E cosa volete che vi dica, recensiamola...

IKARI WARRIORS

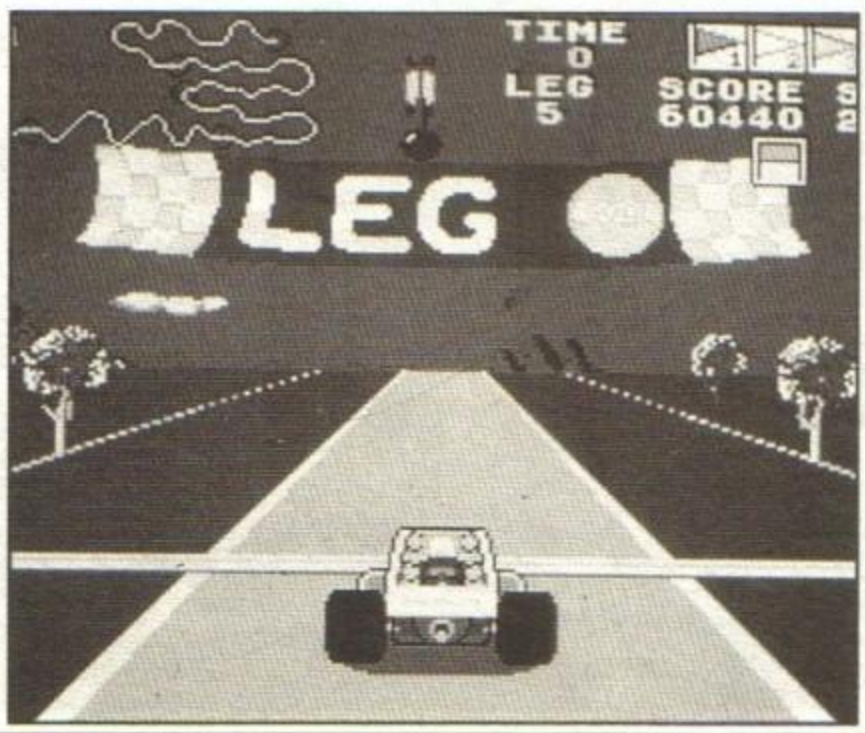
Per gli otto-bit fu un successone rendendone così scontata la conversione (va che bella rima), fondamentalmente si tratta di una riedizione del mitico Commando (comparso finalmente anche per i 16-bit, come da recensione su questo stesso numero) con l'aggiunta della possibilità di giocare in due contemporaneamente. Non si può certo dire che le capacità delle macchine siano state sfruttate al massimo, ma la giocabilità rimane ugualmente nel complesso una nota più che positiva, specie cimentandosi in coppia.

BATTLESHIPS

Versione computerizzata del celeberrimo gioco della battaglia navale (con cui ogni studente che si rispetti ha avuto modo di trascorrere le ore di scuola più tediose), si può giocare contro il computer o contro un amico; in entrambi i casi lo schema di gioco, che rimane quello classico con la divisione in caselle, viene arricchito da sezioni che simulano lo scontro navale con tanto di sagome delle imbarcazioni che se colpite iniziano a imbarcare acqua fino ad inabissarsi. Peccato solo che l'Amiga sia un po' ingombrante da nascondere sotto il banco...

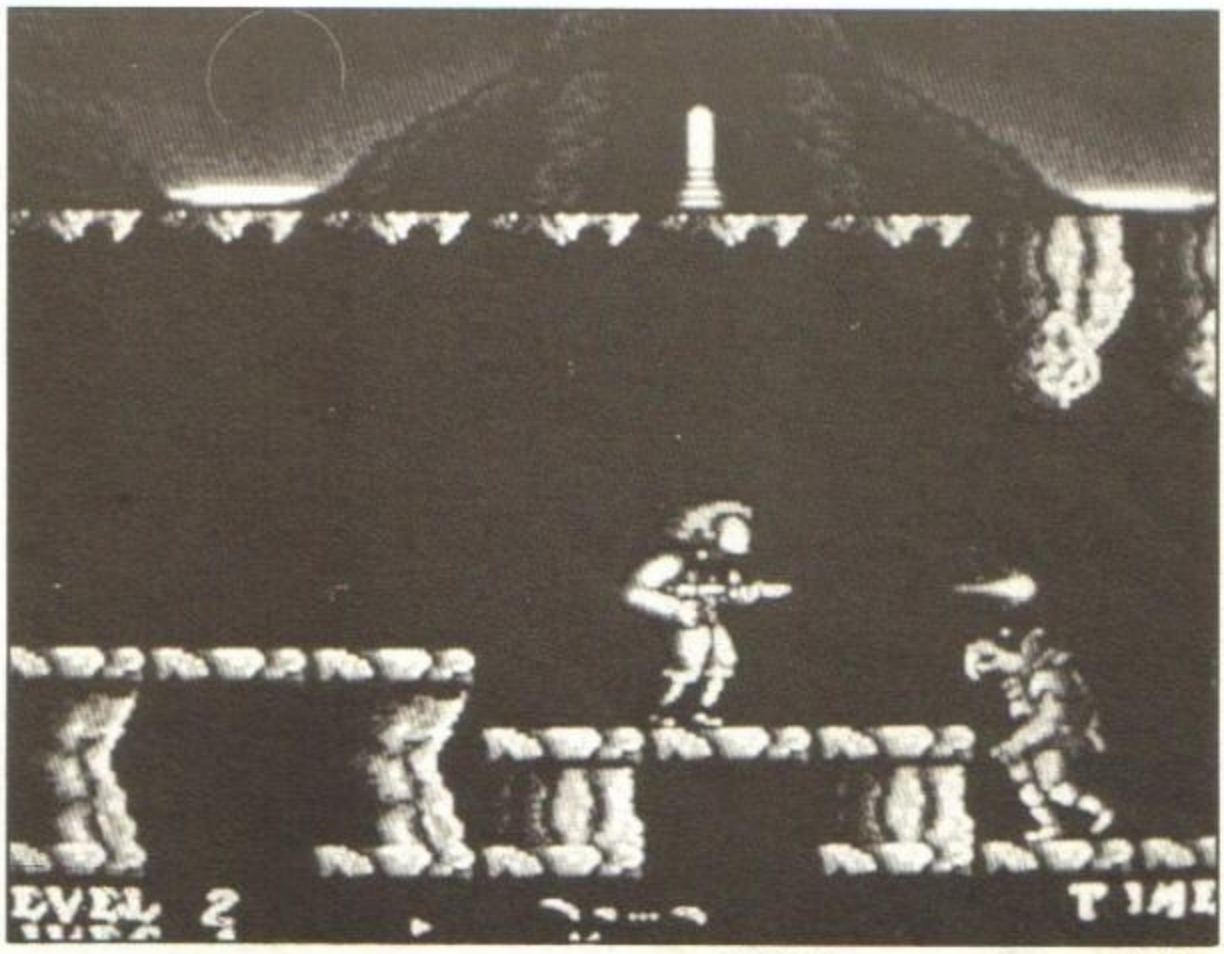
LIVE AND LET DIE

Uno dei numerosi giochi dedicati all'intramontabile agente segreto 007, devo dire che anche se il programma ha ben poco a che vedere con il film (tutta la trama del film è compattata nella sola scena dell'inseguimento con i motoscafi, potevano chiamarlo Buggy Boy acquatico che era lo stesso) risulta molto giocabile e divertente. Per come è improntata la realizzazione potrebbe ricordare i giochi di guida spericolata targati Titus (toccate ferro, ndr), fortunatamente però solo nell'impostazione in quanto l'azione risulta essere molto veloce e coinvolgente. In definitiva un brutto tie-in ma allo stesso tempo un bel gioco.



THUNDERCATS

Ho sempre avuto parecchie riserve riguardo al suo schema di gioco, potrei definirlo una sorta di Ghost'n'Goblins dei poveri per via di una giocabilità molto limitata. Come disse già colui che recensì The story so far vol.2 non mi posso assolutamente trovare d'accordo con il giudizio fin troppo lusinghiero strappato in uno dei primi numeri di TGM, quell'ottanta e passa per cento è stato indubbiamente un errore di gioventù e oltre a questo si deve anche aggiungere che il tempo passa inesorabile per tutto e per tutti (in alcuni casi poi ancora più velocemente che in altri).



BOMB JACK

Io sono del '71 e per me come per tutti i miei coetanei questo nome non può che suscitare dei lieti ricordi, ai suoi tempi non c'era nessuno che rimanesse impassibile al fascino del novello superman che andava in giro disinnescando delle bombe e combattendo degli strani robottini spaziali. Gioco stupendo pur non possedendo uno spessore da definirsi esagerato (i fondali dopotutto erano solo quattro, anche se tutti di grandissimo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

impatto visivo), ma nonostante questo rimane sicuramente uno dei coin-op più significativi della storia dei videogames. Peccato però che le relative conversioni lasciassero molto a desiderare, e tanto più quelle dei 16-bit con i quali sarebbe stato tranquillamente possibile riprodurre l'originale in ogni suo aspetto. Ma questo è uno di quei pochi casi in cui la frase "meglio che niente" è accettabile, anche perché l'originale non è più facilmente reperibile e ogni tanto l'astinenza da Bomb Jack si può sempre far sentire.

BUGGY BOY

In questo Natale caratterizzato dai giochi di guida Carlo ed io siamo arrivati alla conclusione che la più bella conversione di tutti i tempi sia proprio Bugguy Boy. Qualche d'un altro aggiunge che il nostro "macinino" nelle versioni casalinghe è un po' troppo lento, non credetegli perché non è assolutamente vero. Se già la versione del 64 era un vero e proprio capolavoro in quella per Amiga i programmatori si sono veramente superati, mentre scrivo queste parole mi viene però spontaneo rammaricarmi per come questo non si sia affatto verificato in molte delle ultime realizzazioni (e con questo dovrebbero proprio fischiare le orecchie a chiunque abbia prodotto Turbo Out-Run, Power Drift o Chase HQ).

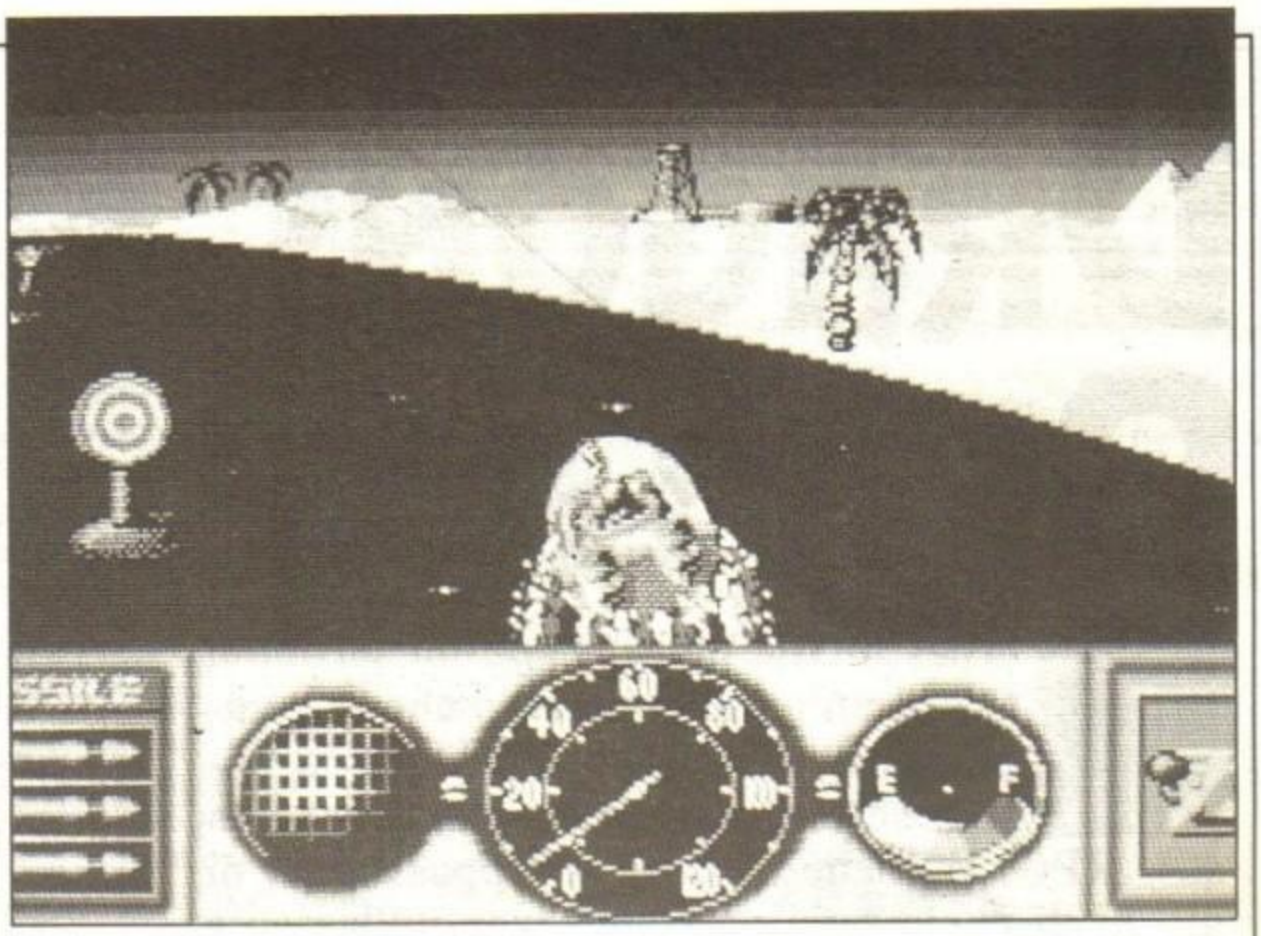
BEYOND THE ICE PALACE

Il gioco è sulla falsariga di Thundercats e il discorso relativo è pressoché identico.

Amiga ST

Così come si presenta la compilation un giudizio favorevole mi sembra d'obbligo, rimane inspiegabile il fatto che altro non sia che la raccolta dei due volumi chiamati The Story so far vol.1&2 usciti solo pochi mesi fa, che confidino in qualche sbadato che nell'enfasi natalizia si faccia ingannare dalla confezione differente? L'abito non fa il monaco!

Globale 82%



SPACE HARRIER

Uno dei primi coin-op ad usufruire di un imponente sistema idraulico ed è anche lui da considerarsi un classico. Per quanto riguarda le conversioni bisogna distinguere fra il capolavoro effettuato sull'Amiga e il lavoro discreto compiuto sull'ST, anche in questo secondo caso comunque non va assolutamente bocciata la realizzazione che mantiene grossomodo invariata sia la velocità che la giocabilità. Un'altro di quei pochi casi (leggi Buggy Boy) in cui il programma ha veramente poco da rendere all'originale da sala giochi.

PLAY GAME SHOP

Via Carlo Alberto,39/A - 10123 TORINO - **Tel.011/517740**

SPEDIZIONI DELLE ULTIMISSIME NOVITÀ IN TUTTA ITALIA PER

AMIGA - C64 - ATARI ST - MS DOS
SPECTRUM - MSX - NINTENDO
ATARI 2600

••••••

TUTTI I PRODOTTI
COMMODORE POINT - ATARI STORE

••••••

DISPONIBILITÀ DI
PROGRAMMI GESTIONALI, GRAFICA PITTORICA, CAD, WORD PROCESSOR
PER AMIGA 500 E AMIGA 2000

••••••

SUPER OFFERTA
MODEM PER C64 A L. 39.000
MOUSE PER C64 A L. 39.000

••••••

SPLITTER PER RGB AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Adventure/RPG

SSI's

DRAGONS OF FLAME

Heroes of the lance: capitolo secondo. Quasi un'anno dopo ecco che i "companions" ritornano a placare la nostra sete di avventure dinamiche in stile RPG. E anche i numerosi appassionati di giochi di ruolo puri potranno tranquillamente saziarsi per qualche settimana nell'attesa di un nuovo titolo da parte dell'autorevole SSI.

Amiga

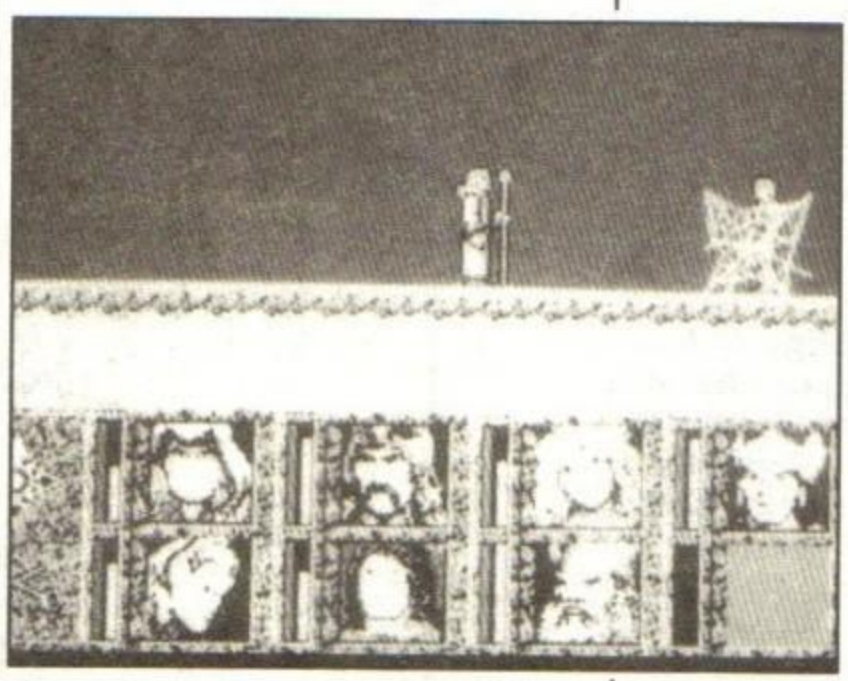
Eccoci catapultati nuovamente nel magico mondo di DragonLance™, questa volta gli eroi ddovranno affrontare il passaggio tra le terre selvaggie, attraversare lo Sla-Mori liberare i prigionieri a Pax Tarkhas e distruggere Lord Veerminard, Insomma una sciocchezzuola... Sul vostro Amiga Tanis, Raistlin e compagnia si muoveranno e verrano gestiti nello stesso modo in cui lo erano nel precedente "Heroes of the Lance" con il menu che permette di decidere le azioni ora dell'uno ora dell'altro personaggio, il sistema è molto pratico e veloce da apprendere, il gioco è ben riuscito e c'è solo da augurarsi che la saga abbia un suo logico seguito, come per i libri e per i moduli di AD&D™. Per chiunque abbia letto o giocato la DragonLance™ un pezzo da inserire nella propria libreria, e chissa che tra qualche mese non si viaggerà verso Tarsis la Bella.

Globale 80%

I nostri baldi eroi sono riusciti nel difficile intento di imboscarsi i dischi di Mishakal e, una volta tornati all'aperto sono stati festeggiati come non mai. Il destino maligno ha voluto pero' che venissero catturati insieme a molti alleati in occasione di un'attacco ai danni dei draconiani rimasti. Non molto tempo dopo, per fortuna, i compagni della lancia sono stati liberati da alcuni amici e ora hanno come unico scopo la liberazione degli altri prigionieri ridotti in schiavitù, tra cui la principessa Laurana.

Purtroppo la missione implica l'uccisione di non uno ma due draghi, uno piu' cattivo dell'altro, che sembra si possano uccidere solo con la spada 'Wirmslayer' nascosta nelle grotte di Sla-Mori. Ma ecco una breve descrizione dei nostri "Eroi della lancia". Goldmoon è una giovane guerriera (ignorante, chierica! NdMA) armata di una staffa fatata e porta con se' la preda delle precedenti avventure: i potenti dischi di Mishakal. Sturm Brightblade è un cavaliere armato unicamente di una pesante spada a due mani, in grado di infliggere gravi danni. Riverwind e Tanis sono maestri nell'uso delle spade nonché di arco e frecce. Caramon Majere combatte sempre con il suo fido brando ed è in grado di scagliare lance ai malcapitati nemici. Raistlin Majere si è votato anima e corpo alla magia conquistando così l'asta di Magius (ma non diciamo cavolate, il bastone l'ha ottenuto durante la Prova, NdMA). Tasslehoof Burrfoot è un bizzarro ometto agile (AAARGH! E' UN KENDER! NdMA) e esperto nell'uso dell'hoopak, uno strano miscuglio tra un'asta e una fionda. Completa infine la compagnia Flint Fireforge, un coriaceo gnomo (ARI-AAARGH! E' UN NANO!!! NdMA) che combatte unicamente con l'ascia, vuoi colpendo a due mani, vuoi lanciando quella che possiede alla cintura.

Come avrete capito esistono anche altri personaggi che si possono unire al gruppo (fino a un massimo di due): una è la stessa Laurana, ma c'è' anche un furbo mercante di nome Eben Shatterstone e un abile mago-guerriero di nome Gilthanas. All'inizio vi trovate molto a nord di Pax Tharkas (che non e' un luogo di pace ma quello in cui sono rinchiusi i vostri amici) e dovete cercare per la strada degli alleati.



La visione di gioco non è quella a cui siete abituati (e cioe' da fianco), ma dall'alto. La prospettiva laterale è stata infatti riservata per il modo combattimento ma e' accessibile in qualsiasi momento sempre che vogliate incasinarvi le idee e il senso di orientamento. Nella parte bassa dello schermo trovano posto le dieci icone dei personaggi, contenenti la relativa barra di energia, disposte su due file e una bussola. I compagni, come sapete, si muovono sempre insieme, ma solo quello che voi vedete muoversi combatte ai vostri comandi mentre gli altri possono solo intervenire con magie. Se qualche nemico si avvicina si entra nel combat-mode e potete cercare di farlo fuori con l'arma che impugnate o addirittura attaccarlo a distanza con la vostra seconda arma e in entrambi i casi mirando a tre altezze diverse.

Nel caso che durante un combattimento l'energia del caposquadra (il personaggio nell'icona in alto a sinistra) finisca, la sua icona verrà auto-

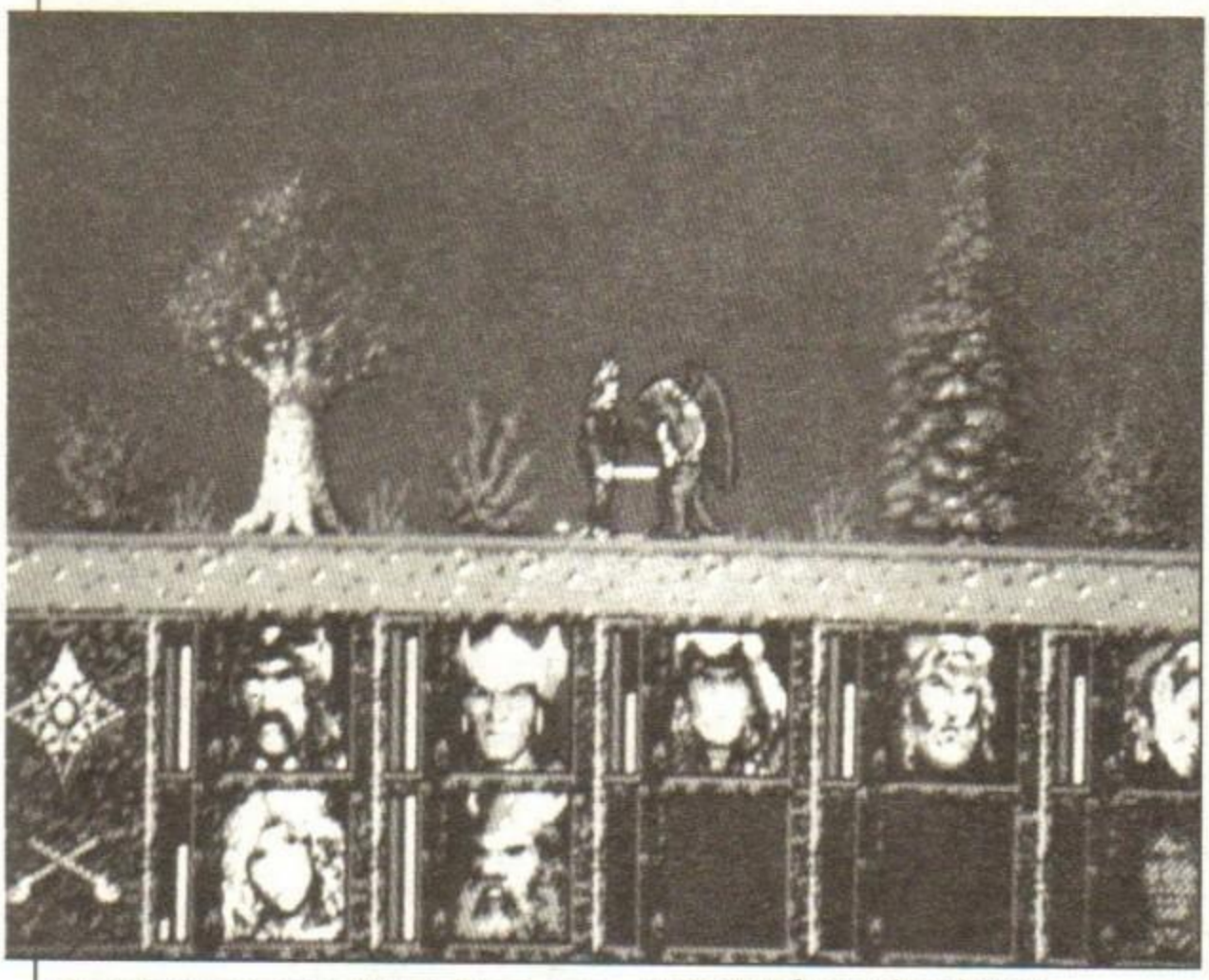
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

maticamente messa in fondo e il suo posto verrà' preso dal personaggio direttamente a destra, il quale sarà a sua volta sostituito dal suo secondo e così via. E se non sarete abbastanza svelti a resuscitarlo finché il suo corpo e' ancora intatto, potrete dirgli addio per sempre. E' bene sapere anche che solo i personaggi nelle prime quattro icone più in alto possono interagire con ciò che li circonda mentre gli altri sono al riparo da qualsiasi attacco fino ad un eventuale cambio di posizione. Questo significa quindi che essi, oltre a poter usare magie, possono essere danneggiati pur non essendo direttamente visibili. In qualsiasi momento è possibile fermare il gioco e accedere al menu principale che ci permette di cambiare l'ordine dei nostri eroi, usare magie, prendere, lasciare, dare e usare oggetti, vedere i punti fatti o la mappa e in più salvare la posizione o caricarne una precedentemente scritta su disco, ecc. Questo menu è per voi vitale perché` solo grazie ad esso potete scegliere e cambiare via via la vostra strategia di gioco. La prima opzione ci quindi permette di scambiare le posizioni dei nostri guerrieri oltre a mostrare, a scopo informativo, le caratteristiche del personaggio selezionato: forza, intelligenza, saggezza, destrezza, costituzione, carisma, energia, arma secondaria. Le magie invece sono accesibile solo quando Raist o Goldmoon sono in avanguardia. Il bastone di Magius contiene tre incantesimi per immobilizzare i nemici, tre per ferirli, due per trovare oggetti magici o invisibili più la magia distruttiva finale. Di carattere difensivo, i dischi di Mishakal permettono di curare gravi ferite e di resuscitare i compagni morti (se i corpi non sono stati distrutti). Queste magie, però, scaricano a poco a poco i dischi (e lo stesso vale per l'asta di Magius) in modo tale che una volta esauriti sono da buttare. Tuttavia Goldmoon ha anche altre magie che si rigenerano con il riposo: servono per trovare e disattivare trappole, proteggere dal male, curare ferite leggere, immobilizzare nemici o pregare gli Dei per ottenere aiuto.

Altre opzioni permettono di prendere, buttare, usare oggetti, ecc. In particolare l'opzione "punti fatti" ci mostra il numero di punti guadagnati in esperienza, in combattimento, più il numero dei nemici uccisi, di cui ora daremo una breve descrizione.

Gli Aghar sono degli ometti quasi innocui che si limitano a tirarvi qualche calcetto o pugnetto. Vi sono poi degli uomini che di solito si dilettano a bersagliarvi di frecce. I Draconiani sono degli esseri che stanno a metà tra draghi e umani per aspetto e comportamento. Si dividono in Baak (armati di spada) e Bazok (che sparano continuamente magie) o Kapaz (che attaccano con armi velenose). I Troll sono grossi umanoidi verdi che somigliano vagamente a dei cavernicoli e che si uccidono solo con armi magiche. Vi sono poi dei morti viventi (specie di zombie, per capirci) generalmente armati di spada, fantasmi che vi succhiano energia al solo tocco, sanguisughe giganti che vogliono succhiarvi tutto il sangue che avete in corpo, cani e lupi vari dai denti piu' o meno appuntiti che chiedono solo polpa fresca, goblin dalla mentalita' sadica, stirges solazzanti, draghetti dall'aspetto non raccomandabile e chi piu' ne ha piu' ne metta. Roba da niente che aspetta solo degli eroi patentati come voi...



PC

I compagni sono animati molto bene, forse anche meglio che nel precedente gioco. I tappi sono persino diventati ancora più "ristretti" e Flint in particolare pare saltellare in preda all'allegria. Le icone sono state leggermente migliorate e l'aspetto globale e' piu' colorito, grazie a dei fondali lussureggianti. Il sonoro è ridotto a una musichetta e al rumore dei colpi (ma cosa vi aspettate dal vostro PC?) e non eccelle. Il numero di avversari e' stato aumentato a tutto vantaggio della longevità e molti di essi vi daranno del filo da torcere. Il menu di gioco (tanto per cambiare, con alcune opzioni in più) è di facile uso anche se poco pratico per le azioni ripetitive. In definitiva è un buon gioco di azione strategica che vi può assicurare ore di divertimento nella liberazione degli amici prigionieri. Se siete possessori di una scheda EGA o appassionati avventurieri ve lo consiglio senza riserve. Attenti pero' a non prendervi la confezione con le istruzioni in italiano perche' i codici non lo sono! (Non è assolutamente vero, vanno benissimo le istruzioni tradotte. Ma li provate i giochi? NdMA)

Globale 77%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE

Il data base di TGM vi fornirà mese per mese un breve riassunto dei giochi recensiti che abbiano qualcosa di interessante da dire. Non sono per forza tutti dei 90% e oltre, ma tutti hanno qualcosa di particolare. Nella lista ne compare almeno uno per ogni genere. Fate buoni acquisti, e non date colpa a noi: uomo avvisato, mezzo salvato!
N.B. Il primo numero dopo la scritta TGM indica il numero della rivista sul quale è apparsa la recensione, il secondo numero indica invece la pagina.

■ BARBARIAN II

Un picchiaduro con risvolti d'arcade-adventure che è già diventato leggenda. Barbarian II è il seguito di un gioco che aveva fatto molto scalpore e che torna adesso in versione ancora più ricca sia per la parte grafica, sia per quella sonora. 4 livelli mozzafiato in un gioco di grande azione e fluidità. TGM 7/40

■ BATTLE CHESS

Per chi ama gli scacchi, questo programma è un grande spasso, per chi non li ama, è uno spasso lo stesso. Battle Chess è una partita a scacchi animata con sonoro digitalizzato dove ogni pezzo uccide l'avversario con una serie di sequenze divertentissime. Si può giocare anche via modem. Un gioco da collezione. TGM 3/34

■ BATMAN

La Batmania ha preso tutti, videogiocatori compresi. 5 livelli avvincenti e ben realizzati che comprendono due situazioni di platform-game, due di guida automobilistica e un puzzle del tipo master-mind. Adatto ai batmaniaci e non. TGM 14/18em. Un gioco da collezione. TGM 3/34

■ BATTLE SQUADRON

Il seguito ideale di Hybris, stessi programmatori, stesso stile e tantissima azione in uno spara e fuggi a scrolling verticale che vi permette anche uno spostamento orizzontale. Davvero frenetico e coloratissimo. TGM 15/24

■ BILLIARD SIMULATOR

La simulazione del gioco del biliardo in una versione molto curata e realistica che la Infrogames ci offre (Attenzione: ne esiste una versione della ERE International che nulla ha a che vedere con questa). In questa simulazione potete muovervi intorno al tavolo, scegliere la stecca, decidere il punto d' impatto sulla palla. Una simulazione molto ben fatta. TGM 6/53

■ BIONIC COMMANDOS

Una conversione quasi perfetta dall'omonimo coin-op. Un platform game in cinque livelli più quello finale. Una corsa contro il tempo per fermare il missile del Giudizio Universale. Azione coinvolgente per un arcade ormai classico. TGM 1/32 e 2/39

■ BOMBUZAL

Un puzzle stranissimo e divertente dove un personaggio a forma di patata deve disinnescare delle bombe. Sembra facile se non fosse per le pedane che scivolano, quelle che si distruggono, quelle che si spostano e tante altre ancora. Un gioco scervellotico molto coinvolgente. TGM 4/30

■ CARRIER COMMAND

Un gioco d'azione e di strategia che ha per protagonista una portaerei alle prese con la conquista di 64 isole fonte d'energia per il futuro. Un gioco con grafica tridimensionale molto curata. Un'animazione fluida in un videogioco complesso e intrigante che vi prenderà subito. TGM 2/36

■ COLOSSUS CHESS X

Una partita a scacchi col computer caratterizzata da una grande dote: quella di adeguarsi al livello del giocatore! Moltissime opzioni e la possibilità di crearsi un proprio libro di aperture. Grazie alle sue caratteristiche resta sempre attuale, anche per i giocatori più esperti. TGM11/90

■ CYBERNOID

155 schermi di azione frenetica da sala giochi che vi terranno impegnati per lungo tempo. Uno "spara e fuggi" a scorrimento orizzontale in un labirinto ben disegnato e coinvolgente. TGM 3/46

■ DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE

Una simulazione sportiva capitanata da Daley Thompson in persona, digitaliz zato e animato. Con un movimento frenetico di joystick a destra e a sinistra dovrete riuscire a superare dieci prove indossando le scarpe adatte a ogni gara e subendo le critiche o i complimenti dei giornali. Un ottimo gioco malgrado il prezzo di sole 29000 lire. TGM 3/58, 4/29, 8/46

■ DARK SIDE

Un arcade che vuole tanta logica per essere risolto. 18 settori da esplorare difficili da risolvere e difficili da dimenticare. Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero possedere. TGM 5/30

■ DUNGEON MASTER

Un vero e proprio RPG (Role Playing Game) che vi impegnerà per mesi e mesi. Intrappolati fra le prigioni sotterranee di un castello, dovrete ritrovare il Bastone di Fuoco che vi condurrà all'uscita. Un gioco di altissimo livello dove intricati labirinti e mostri d'ogni sorta vi ostacoleranno e dove dovrete affrontare le minacce della fame e della sete. Combatterete con armi e magia in un gioco di ruolo senza precedenti. TGM 8/38

■ ELIMINATOR

Una gara tutt'azione su strade intricate, ostacoli strambi e bonus sparsi dappertutto. Un gioco molto piacevole e veloce, alimentato da una musica altrettanto incalzante. Tanta cura ai dettagli in un gioco così pazzo da permettervi di correre anche sul soffitto! TGM 2/28

■ ELITE

Questo gioco fece la sua prima apparizione sul BBC Electron. Fu un grandissimo successo a causa dell'intelligenza delle regole e dell'utilizzo della

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COLLECTION

grafica vettoriale. Un gioco di compravendita amb ientato nello spazio dove dovrete decidere se guadagnare molto con l'onestà o con la violenza. Un gioco magnifico che "dura una vita", come dicono gli inglesi, perché il vostro compito, appunto, è quello di vivere. TGM 3/47, 5/48

■ F15 STRIKE EAGLE II

La MicroProse ci riprova con un simulatore di volo davvero eccezionale. Forse è il migliore mai realizzato fino ad oggi, e ciaramente l'esperienza insegna. Grafica vettoriale piena, colori incredibili nella versione per PC ingrafica VGA. Cura dei particolari e velocità. Un simulatore da non perdere per gli appassionati e per chi vuole dimostrare che il proprio computer sa fare molto di più che limitarsi a giocare. TGM 14/32

■ F-16 COMBAT PILOT

Grande simulazione della Digital Integration di quel gioiello d'aereo chiamato Falcon. Non troppo difficile per i principianti grazie ai livelli per l'apprendimento, questo simulatore di volo offrirà grandi emozioni per gli appassionati del genere. TGM 7/45

■ F-16 FALCON

Il più bel simulatore di F-16 mai apparso su computer. La versione Amiga è senza dubbio la migliore. Dodici missioni da compiere e parecchi livelli da raggiungere in un gioco che riproduce fedelmente la realtà. Utilizzato per le esercitazioni strategiche dagli stessi piloti del Pentagono, Falcon si rivelerà presto una passione a cui sarà difficile sottrarsi. Potete giocare anche via modem con altri computer. TGM 6/34

■ FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O' FUN

Un multievento circense che finalmente fa ridere. Un cartone animato che vi riserva davvero parecchie sorprese. Una serie di comiche che difficilmente si possono vedere su di un computer. Vale la pena almeno per il divertimento. TGM 12/30

■ FORGOTTEN WORLDS

Di questo shot'em up si è molto parlato, soprattutto per la similitudine con il coin-op. I fondali curatissimi (meno gli sprite) e l'impegno vi coinvolgeranno in una sfida all'ultimo mondo, con un cambio improvviso e avvincente di scrolling quando incontrerete il temibile Bios. TGM 10/32

■ GAUNTLET II

Dopo il successo del primo Gauntlet

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

Commodore 64 + Registratore + Joystick + 90 Giochi + Maxi Borsa Viaggio + Copritastiera	L.	390.000
Disk Drive 154 II Commodore	L.	300.000
Amiga 500 Commodore + 10 Giochi Orig. + Modulatore + Copritastiera + Joystick + Borsa Viaggio	L.	940.000
Amiga 2000 Commodore V. 6.0	L.	1.850.000
Disk Drive Esterno per Amiga Mecc. Nec	L.	190.000
Stampante MPS 1230 Commodore per 64 e Amiga	L.	350.000
Stampante Mannesmann MT 81 per Amiga & PC	L.	330.000
Stampante Star LC 10 Color per Amiga & PC	L.	550.000
Stampante NEC 2200 24 Aghi	L.	650.000
Stampante MPS 1224C per Amiga & PC (24 Aghi - 220 CPS.)	L.	1.100.000
Stampante STAR LC 10 II (180 CPS. 80 Col.)	L.	490.000
Espansione 512K per Amiga 500	L.	180.000
Atari 1040 STF	L.	850.000
Disk Drive Esterno per Atari ST 880K	L.	230.000
PC Portfolio Atari	L.	650.000
Hard Disk per Atari 1040 30 MB	L.	1.100.000
Janus + Hard Card 40 MB 38 MB per Amiga 2000	L.	1.300.000
PC 3H XT Atari - Drive da 5" 1/4 - Scheda Ega - 30 MB Hard Disk	L.	1.590.000
PC XT Philips 9100 - Drive 3"1/2 Drive 5" 1/4 - Monitor + 40 MB Hard Disk da 38 MB	L.	2.350.000
PC 4 AT Atari 16Mhz. 1 MB RAM + Drive + Scheda VGA + 60 MB HD	L.	3.200.000
Monitor Philips CM 8833 per Amiga 500/2000/Atari/IBM - Stereo	L.	520.000
Monitor Commodore 1084 per Amiga 500/2000	L.	550.000
Monitor NEC 2A Multisync	L.	990.000

VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE PER: COMMODORE 64 - AMIGA
IBM PC XT - MSX - AMSTRAD CPC 464 - ATARI ST - SPECTRUM

PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

non poteva mancare questo seguito ancora più complicato. Una serie di labirinti dai quali non potrete mai uscire e il vostro scopo è quello di resistere il più a lungo possibile e acquistare punti (magra consolazione!). Potete scegliere di essere un mago, un'amazzone, un guerriero o un elfo e se giocate in quattro vi divertirete molto. Un classico che non si dimentica. TGM 1/35, 7/42

■ GOLD RUSH

Molto ben documentata, questa nuova avventura Sierra potrà appassionarvi più di ogni altra. Tre percorsi per raggiungere California e ricchezza che rendono questo gioco molto diverso ogni volta che vi cimentate. Una delle migliori produzioni Sierra. TGM 10/72

■ INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE - THE ADVENTURE GAME

Sullo stile di Zak Mc Kracken arriva questo Indiana Jones. Un'avventura straordinaria con un'interfaccia utente particolarissima che non richiede l'inserimento del testo. Un acquisto fra i migliori. TGM 13/24

■ INTERNATIONAL KARATE PLUS

Ispirato alla più popolare arte marziale giapponese, IK+ è un'ottimo gioco che mette a disposizione 17 diverse mosse di karate da sperimentare contemporaneamente su due avversari. Il movimento dei personaggi è molto fluido e tu tto risponde molto bene ai vostri comandi. Una simulazione karateka decisamente ben fatta. TGM 4/26, 7,32

■ JOURNEY

Un racconto interattivo dove ogni azione viene descritta come in un romanzo. Alla guida di quattro personaggi (voi rappresentate uno di loro, e precisamente quello che tiene il diario) dovrete raggiungere la montagna sacra per parlare con il mago Astrix e liberare così il popolo dalle disgrazie che lo tormentano. Un gioco di ruolo guidato interamente dal mouse, scritto benissimo e molto coinvolgente. Inoltre, grazie agli aiuti che potrete richiedere, chiunque sarà in grado di terminare l'avventura. TGM9/22

■ KICK OFF

Una simulazione del football che vi lascerà a bocca aperta. Piacerà anche a chi non piace il calcio. Molto realistico e davvero accattivante, Kick Off vi vedrà impegnati in una sfida all'ultimo goal contro il computer o un vostro amico. Se amate il calcio non lasciatevi sfuggire questo gran bel gioco, se non lo amate... giocatelo! TGM 10/47

■ LIFE & DEATH

Una simulazione di chirurgia che diverte tantissimo. Sale operatorie, aule di studio, pazienti impazienti. C'è tutto e dovrete fare tutto, dalla diagnosi all'operazione. Se sbagliate c'è sempre la possibilità di ritentare, tanto qui muoiono solo finti personaggi. TGM 15/28

■ LORDS OF THE RISING SUN

Una produzione Cinemaware tutta strategica ambientata nel Giappone del 1100. Voi, uno dei fratelli Minamoto, avete il compito di guidare le vostre truppe contro i generali delle famiglie nemiche per prendere il potere dello Stato e diventare Shogun. Per chi ama la simulazione mista ad arcade, il meglio. TGM 10/36

■ MANHUNTER - NEW YORK E SAN FRANCISCO

Un'avventura firmata Sierra molto diversa dal solito. Scelti da un gruppo di alieni stabilitisi a New York, dovete indagare sulle abitudini degli umani per poter riferire tutto agli Orbs (gli alieni, appunto) e lasciare così a loro la possibilità di invadere la città. Contrariamente a tutte le altre avventure, come in Deja Vu dovete spostarvi col mouse sul video per eseguire le azioni, senza utilizzare la parte testuale. Un gioco lungo con un concetto interessante adesso con in più il seguito. TGM 4/46 TGM 13/70

■ NORTH & SOUTH

Un gioco di strategia bellica fra nordisti e sudisti tutto da ridere. La grafica molto fumettosa, le numerose opzioni di gioco e la possibilità di giocare contro un amico, rendono North & South il solo gioco di strategia che piace anche a chi la detesta. TGM 15/20

■ OPERATION WOLF

Definita una delle migliori conversioni da Coin-op, Operation Wolf è ricco di effetti e dotato di un'ottima grafica. Giocato in soggettiva (cioè voi vedete sul video esattamente quello che vedreste se vi trovaste in quella situazione), dovete muovere il mirino del vostro Uzi per uccidere tutti i nemici che vi appaiono sullo schermo. Un gioco dinamico e coinvolgente che piace subito. La versione migliore è quella Amiga espanso a 1 Mb. TGM 5/50

■ POPULOUS

Un concetto nuovissimo per un gioco. Qui impersonate Dio o il diavolo, come preferite, e lo scopo è chiaramente quello di portare a voi la maggior parte di adepti. Dovrete rendere il terreno coltivabile per facilitare la vita agli uomini, così come potrete creare catastrofi naturali per annientarli. Un gioco malefico e terribilmente en tusiasmante che ha fatto parlare molto di sé. TGM 8/28

■ RAINBOW ISLAND

Il seguito di Bubble Bobble che riprende fedelmente la versione del coin-op . Un platform game verticale molto colorato che richiede un bel po' di strategia per essere portato a termine. A colpi di arcobaleni dovrete riuscire a raggiungere un totale di dieci isole per riuscire a liberare i genitori dei protagonisti. TGM 12/29

■ ROBOCOP

Basato sulla trama del film omonimo, un arcade ai massimi livelli grafici e sonori. Molto simile alla versione da bar, Robocop appassionerà i simpatizzanti del joystick che, calati nei panni di Alex Murphy, alias robocop, faranno di tutto per eliminare gli artefici di un complotto mortale. Forza Alex! TGM 9/36

■ ROCKET RANGER

Una produzione Cinemaware tra le migliori. Ispirato a una serie televisiva, Rocket Ranger è un gioco di strategia e di azione che vi metterà difronte all'avanzata dei nazisti. Dovrete riuscire a bloccare il loro sogno di dominare il mondo recuperando per tempo i cinque pezzi del missile che vi porterà sulla luna nella base segreta dei nemici. In giro per il mondo vi troverete a dover affrontare molte situazioni in una specie di romanzo c he cambia a ogni partita. TGM 3/56

■ S.E.U.C.K.

(Shoot'em Up Construction Kit)
Il programma per eccellenza per costruire i propri shoot'em-up con tanto di fondali, sprite ed effetti sonori. Un classico che fece la sua prima apparizione per il Commodore 64 e che potrete trovare adesso per Amiga con tanto di ottimo manuale in italiano. TGM 12/56

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ SHADOW OF THE BEAST

13 livelli di scrolling parallattico nella versione Amiga e una musica di grande atmosfera per un gioco davvero particolare ambientato in un mondo fantastico. Strategia e prontezza di riflessi per uno dei migliori prodotti usciti recentemente sul mercato. TGM 13/20

■ SPHERICAL

Intrappolato in 100 livelli a difficoltà crescente, un mago deve recuperare la sua sfera magica creando roce che gli permettono di raggiungerla attraverso i vari piani. Un puzzle non sempre semplice, sullo stile di Salomon's Key. Chi ama pensare prima di muovere il joystick troverà pane per i suoi denti. TGM 11/89

■ STARGLIDER II

Un gioco dalla grafica vettoriale e straordinaria che per molti è già diventato un mito. Alle prese con lune, pianeti e galassie, dovrete condurre la vostra navicella alla ricerca di oggetti sparsi per l'universo. Una specie di simulazione spaziale a cui si aggiungono strategia e azione. Il miglior gioco di questo genere. TGM 2/22

■ SUPER HANG-ON

Una splendida gara motociclistica che vi vedrà protagonisti di lunghi giri intorno al mondo. Grafica fluida e sce nari realistici vi cattureranno già dalla primissima partita. Un gioco distensivo che vi farà passare ore davanti al video nel tentativo di arrivare al traguardo. Decisamente migliore rispetto a Out Run, Super Hang-On vi offre anche quattro diverse colonne sonore molto belle. TGM 2/25, 8/65

■ THE NEW ZEALAND STORY

Un gioco tondo tondo che ha fatto furore in sala giochi torna sugli schermi di Amiga ed St più colorato che mai. Per chi ama questo tipo di giochi sarà un acquisto felice perché la versione home riproduce davvero fedelmente quella del coin-op. TGM 12/28

■ ULTIMA V

La quinta puntata di una saga ormai mitica. Un role-playing game che ha appassionato fin dall'uscita di Ultima IV milioni di video giocatori. Fra spade e magie dovrete riuscire a risolvere quest'avventura di ruolo che vi appassionerà moltissimo, soprattutto se siete già giocatori di quella precedente. TGM 2/20

■ UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Un simulatore be llico senza precedenti. Completissimo e decisamente appassionante, UMS vi propone battaglie di ogni genere inventate e non. La grafica è molto schematica, ma è l'ideale per una guerra combattuta a tavolino. Un grande gioco di simulazione che non vi stancherà, anche perché esistono dei dischetti venduti a parte contenenti battaglie già prestabilite. TGM 5/54

■ WAR IN MIDDLE EARTH

Per gli amanti del fantasy e di Tolkien in particolare, ecco un gioco ben strutturato, complesso e facile da giocare al tempo stesso, realizzato benissimo in tutte le versioni. Basato sulla storia del Signo Degli Anelli, War In Middle Earth è guidato dal mouse e ha in sé tutti i pregi e i piaceri tipici dei giochi di ruolo. Un acquisto giusto per gli amanti di questo genere. TGM 9/32

■ ZANY GOLF

Una nuova dimensione per chi gioca a minigolf. Dieci buche divertentissime e coloratissime per una sfida fuori dal normale che terrà impegnati fino a quattro giocatori. Un gioco originale che sfrutta bene il computer e che vi potrà divertire per molte ore. TGM 8/52

Select P.le Gambara,9 Milano
Tel.4043527 (MM Gambara)

Atari 520 Stfm con drive 720 Kb
Commodore Amiga con moduladore
Drive Amiga slime line
Drive Atari SF 3/4
Espansione Amiga 500 in offerta
Modem SmartLink 1-2-3
Monitor a colori Philips
Atari PC 3/H in offerta

Software
per
ATARI & AMIGA
Arrivi settimanali
Cartucce per Atari Jr 2600
Vasta gamma accessori
Integrati custom commodore
Sconti super per quantita'

Servizio riparazioni C.64 - Amiga - Atari - Pc - Sinclair

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hard Disk, cui prodest?

A chi serve realmente la possibilità d'usufruire di un hard disk per la propria macchina. A che cosa serve precisamente un hard disk?, conviene o non conviene investire la discreta quantità di denaro necessaria nell'acquisto di questa periferica?

Fino a qualche tempo fa, a possedere un HD erano solo poche persone elette che usavano il loro personal esclusivamente per lavorare, oggi quasi più nessuno compra un PC compatibile senza HD. La ragione principale da attribuire a questo cosiddetto "aumento demografico" è senzaltro il clamoroso ribasso dei prezzi che queste periferiche hanno subito, permettendo così a molti la possibilità di usufruire di un così flessibile strumento.

Spieghiamo naturalmente, alle poche persone che non lo sanno ancora, che cosa è esattamente un Hard Disk: la traduzione in Italiano corretta è Disco Rigido (e non disco duro, come ho sentito qualche volta), rigido e non rimovibile (infatti viene spesso chiamato anche disco fisso), l'esatto contrario dei normali floppy disk che siamo abituati ad usare, e ciò a che cosa porta? La rigidità del disco fa in modo che la testina possa muoversi più velocemente sulla superficie dello stesso, aumentando così la velocità d'accesso alle informazioni e diminuendo conseguentemente il tempo di attesa. L'essere non rimovibile implica che le tracce possono essere molto più fitte che sui normali dischi (in quanto viene sigillato e così la polvere non può interferire con la lettura dei dati), ne consegue che possono venir memorizzate una notevole quantità in più di informazioni.

L'utilità di questo strumento però sfugge alla maggioranza; se avessi scritto questo articolo soltanto l'anno scorso avrei consigliato l'acquisto di un Hard Disk alle sole persone che avessero avuto la seria intenzione di lavorare con il proprio Personal, ma ora, nel 1990 (anche se stò scrivendo ancora nel 1989, il bello della diretta) non mi trattengo dal consigliarlo anche a chi con il computer ci gioca quasi esclusivamente. Con il passare degli anni infatti, i giochi sono via via aumentati nello spessore di gioco, arricchendosi di migliaia di locazioni con cui è possibile interagire, costruendo un mondo simulato (ach! Per questo devo chiedere il copyright a Carlà) sempre più vicino al mondo reale, e così i giochi sono diventati prima multiload, ma sempre su di un disco, poi su due dischi, poi su tre, sei e così via. Ora, la Waiting Syndrome stà diventando una malattia purtroppo sempre più popolare tra noi videogiocatori incalliti, malattia a cui vi è un solo rimedio apprezzabile, l'Hard Disk.

Commodore Hard Drive Plus A590

La macchina gioco più diffusa in Italia è sicuramente l'Amiga 500; per noi che passiamo la maggior parte delle nostre giornate a smanettare sul nostro gioiellino la Waiting Syndrome è un disturbo che abbiamo sicuramente accusato varie volte. Ora immaginate di accendere il vostro Amiga e ZZAP! Si materializza la Workbench sul vostro monitor senza inserire alcun disco, doublecliccate (ah!, l'italiano) velocemente sull'icona marcata HD ed

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ecco apparire una finestra contenente una ventina di cassetti, aprite quello marcato games e Zzap! Una marea di titoli si presente alla vostra vista, naturalmente optate per una partita a Leisure Suit Larrie II e ri-Zzap! Ecco presentarsi il capolavoro della Sierra, quando poi verrete uccisi da un'agente del KGB e scoprite di avere salvato l'ultima volta la situazione circa venti minuti prima quittate (trad=uscite dal gioco) e vi calmate con una partita a Tetris, il quale scambio avviene circa in un nientesimo di secondo e senza mai cambiare alcun disco. Questa non è fantascienza, e realtà grazie al nuovo gioiellino della Commodore per il nostro amato 500, un Hard Disk da 20 mega bello e pronto da agganciare sulla sinistra del nostro personal, un capolavoro di integrazione , lungo solo 5 cm. Alto 4, si intona perfettamente con la linea del piccolo Amiga, una ventola in alto assicura una perfetta areazione dell'insieme e dà anche un tocco di professionalità, il trasformatore è esterno ma per fortuna si accende e si spegne automaticamente quando accendete e spegnete il trasformatore del 500, e come ultimo tocco all'interno è presente la zoccolatura completa per espandere il vostro amiga fino a due mega, senza aggiungere nient'altro che i chip ram necessari. Il tempo di accesso non è fantascientifico ma più che sufficiente per le esigenze delle persone a cui è indirizzato questo prodotto. La soluzione ideale per tutti gli smanettoni quindi, e con sole 990.000 + IVA vi ritrovate tra le mani un sistema semiprofessionale e versatilissimo, lo consiglio caldamente a tutti quelli che se lo possono permettere.

Carlo Santagostino

Potete trovare L'A-590 da:
DIGIMAIL s.r.l.
Via coronelli - MILANO

CENTRO SOFT

ASSITEC
ASSISTENZA TECNICA COMPUTER
Tel. (02) 8463905
Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI
Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per
rispondenza

SOFTWARE ORIGINALE
Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALEX COMPUTER

MAIL SERVICE

---------- AMIGA ----------	
TV SPORT FOOTBALL	L. 5 9.000
LORD OF THE RISING S.	L. 6 9.000
POPULOUS	L. 4 5.000
MANHUNTER	L. 5 9.000
SPACE QUEST II	L. 4 7000
SPACE QUEST III	L. 6 9.000
LEISURE SUIT LARRY	L. 4 9.000
LEISURE SUIT LARRY II	L. 6 9.000
GOLD RUSH !	L. 4 9.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 4 9.000
BLOOD MONEY	L. 5 9.000
KICK - OFF	L. 2 9.000
OPERATION WOLF	L. 2 9.000
R-TYPE	L. 4 9.000
ROBOCOP	L. 3 9.000
PERSONAL NIGHTMARE	L. 6 9.000
UMS	L. 4 9.000
DUNGEON MASTER	L. 4 9.000
POPULOUS DATA DISK	L. 2 1.000
TEST DRIVE II THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 2 4.000
FALCON MISSION DISK	L. 4 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
DR. DOOM'S REVENGE	L. 2 9.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 6 9.000
GHOULS 'N' GHOSTS	L. 1 8.000
XENON II	L. 3 9.000
F-1 MANAGER	L. 3 9.000
MANARA LE DECLIC	L. 3 9.000
MANIAC MANSION	L. 5 9.000
EXTRA TIME	L. 1 8.000
LASER SQUAD	L. 3 9.000
TIME	L. 4 9.000
TURBO OUT RUN	L. 2 5.000
CHASE HQ	L. 2 9.000
SWITCH BLADE	L. 1 8.000
INTERPHASE	L. 4 9.000
BORODINO	L. 2 9.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
ONSLAUGHT	L. 1 8.000
COMMANDO	L. 2 9.000
POWER DRIFT	L. 2 5.000
GALAXY FORCE	L. 1 8.000
PREDATOR	L. 4 9.000
EYE OF HORUS	L. 5 9.000
STRIDER	L. 1 8.000
MOONWALKER	L. 1 8.000
DARIUS	L. 3 8.000
EMMANUELLE	L. 2 8.000
THE CYCLES	L. 3 8.000
SIM CITY	L. 5 9.000
FOOTBALL M. II EXP. KIT	L. 1 5.000
STUNT CAR RACER	L. 5 9.000
WEIRD DREAMS	L. 5 9.000
DOUBLE DRAGON II	L. 2 9.000
SPACE ACE	TELEF.
BLUE ANGELS	TELEF.
F-29 RETALIATOR	L. 4 9.000
NORTH & SOUTH	L. 3 8.000
THE SEVEN GATES OF J.	L. 2 9.000
BATMAN THE MOVIE	L. 2 9.000
THE FAERY TALE	L. 3 9.000
ROCK 'N ROLL	L. 2 9.000
---------- UTILITIES ----------	
MUSIC X	L.36 6.000
DEVPAC 2.14 (IN ITAL.)	L.12 0.000
DE LUXE PRINT II	L.15 0.000
TUTOTREK	L. 4 5.000
LOGISTIX	L.12 0.000
CAD-3D	L.14 5.000
TEXTCRAFT PLUS	L.14 5.000
X-CAD	L.7 00.000
PHOTOLAB	L.2 69.000
KINDWORDS 2.0	L. 1 08.000
MATH-AMATHON	L. 7 9.000
AMIGA TOTO	L. 6 9.000
SUPERBASE PERSONAL	L.19 0.000
SUPERBASE PROFESS.	L.39 9.000
64 EMULATOR II	L.36 9.000
INTRO CAD	L.10 2000
MOVIE SETTER	L.14 9.000
C-1 TEXT NEW VERSION	L. 6 9.000
CONT CASALINGA	L. 7 5.000
FLOW CAD	L. 6 9.000
DIGI PAINT III	L. 220.000
ABGIS SONIX 2.0	L. 140.000
SCULPT ANIMATE 4.0	L. 720.000
AEGIS VIDEOTITLER	L. 240.000
AC/BASIC	L. 295.000
TURBO SILVER	L. 232000
TEXTPRO	L. 140.000
MACROASSEMBLER	L. 199.000
GOMF ! 3.0	L. 7 5.000
TV TEXT	L. 190.000
TV SHOW	L. 190.000
PRO SCRIPT	L. 9 5.000
CLIMATE	L. 6 0.000
LATTICE C 5.0	L. 450.000
SCULPT 3D	L. 190.000
PAGE FLIPPER	L.250.000
AUDIO MASTER II	L.190.000

---------- ATARI ST ----------	
KICK OFF	L. 2 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
DEJA VU II	L. 4 9.000
AFTER BURNER	L. 3 9.000
VICTORY ROAD	L. 3 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 5 9.000
INDIANA JONES	L. 2 9.000
RED HEAT (DANKO)	L. 3 9.000
RVF HONDA	L. 5 9.000
RAINBOW WARRIOR	L. 5 9.000
MAN HUNTER 2 S.F.	L.5 9.000
PAPERBOY	L.2 9.000
OIL IMPERIUM	L.2 9.000
TIGER ROAD	L.3 9.000
MOONWALKER	L. 2 9.000
SUPER WONDER BOY	L. 3 9.000
VERMINATOR	L. 4 9.000
GHOULS'N'GHOSTS	L. 2 9.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
RED STORM RISING	L. 4 9.000
GALAXY FORCE	L. 4 9.000
---------- MS DOS ----------	
F-19 STEALTH FIGHTER	L. 9 9.000
SENTINEL WORLDS I	L. 5 9.000
FAST BREAK	L. 3 5.000
688 ATTACK SUB	L. 7 2.000
OUT RUN	L. 2 9.500
U.M.S.	L. 4 9.000
U.M.S. SCENARIO DISK 2	L. 2 5.000
GUNSHIP	L. 6 9.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 5 9.000
TEENAGE QUEEN	L. 3 2000
BLACK CAULDRON	L. 4 9.000
ZAK MC.KRACKEN	L. 4 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
BATTLECHESS	L. 6 9.000
ACTION FIGHTER	L. 3 9.000
GRAN SLAM BRIDGE	L. 6 9.000
CENTERFOLD SQ.	L. 3 9.000
DAILY D. HORSE RAC.	L. 3 9.000
BAAL	L. 4 9.000
MENACE	L. 4 9.000
F-15 STRIKE EAGLE II	L. 7 9.000
OIL IMPERIUM	L. 4 9.000
CHUCK JEAGER'S AFT	L. 4 5.000
007 LICENCE TO KILL	L.2 9.000
HARRIER MISSION	L.2 2.000
RED STORM RISING	L. 7 9.000
FLIGHT SIM. SCENERY	L. 3 9.000
THE GAMES WINTER ED.	L. 2 9.000
FINAL FRONTIER	L. 5 9.000

SPACE QUEST III	L.5 9.000
POLICE QUEST II	L. 4 9.000
KING'S QUEST IV	L. 6 9.000
MAN HUNTER	L. 5 9.000
GOLD RUSH !	L. 4 9.000
F-16 FALCON AT	L. 8 9.000
BALANCE OF POWER	L. 4 8.000
HOSTAGES	L. 3 2000
FIRST OVER GERMANY	L. 6 9.000
DEMON'S WINTER	L. 5 9.000
BILLIARDS SIMULATOR	L. 4 0.000
KING'S OF THE BEACH	L. 6 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
CURSE OF THE AZURE B.	L. 6 9.000
TEST DRIVE II-THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II-DATA DISK	L. 2 4.000
TEST DRIVE II-MUSCLE C.	L. 2 4.000
SWORD OF ARAGON	L. 6 9.000
A.P.B.	L. 2 9.000
MOTOCROSS	L. 4 9.000
MOONWALKER	L. 2 9.000
STAR TREK V	L. 4 9.000
BLUE ANGELS	L. 4 5.000
CHESSMASTER 2100	L. 4 9.000
F.1 MANAGER	L. 3 9.000
BORODINO	L. 2 9.000
FERRARI F.1	L. 4 5.000
INDIANA JONES	L. 2 9.000
MAN HUNTER II S.F.	L. 5 9.000
HEROES QUEST	L. 9 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
ECHELON	L. 3 9.000
M-1 TANK PLATOON	L. 8 9.000
STEEL THUNDER	L. 4 5.000
FIENDISH FREDDIE	L. 4 5.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
VETTE !	L. 6 9.000
SIM CITY	L. 5 9.000
THE CYCLES	L. 3 8.000
STARGLIDER II	L. 7 9.000
LOMBARD'S RALLY	L. 5 9.000
CARRIER COMMAND	L. 7 9.000
DRAGONS OF FLAME	L. 5 9.000
DOUBLE DRAGON	L. 4 9.000
LICENCE TO KILL	L. 2 9.000
SPACE ROGUE	L. 4 9.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI , ANCHE PER CONSOLE NINTENDO , SEGA ED ATARI 2600. TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

----- BIBLIOGRAFIE AMIGA -----	
VIRUS	L. 4 0.000
AMIGA BASIC	L. 6 0.000
AMIGA TRICKS & TIPS	L. 4 5.000
VADEMECUM DEL ED.	L. 4 5.000
AMIGA PRIMI PASSI	L. 4 0.000
AMIGA TECNICHE PROGRAMM.	L. 6 2.000
AMIGA ASSEMBLER	L. 5 9.000
AMIGADOS	L. 5 9.000
AMIGA LINGUAGGIO C	L. 5 2.000
LINGUAGGIO C PER AMIGA	L. 6 0.000
AMIGA GRAFICA 3 D	L. 5 9.000
AMIGA GUIDA UTENTE	L. 5 5.000
L'AMIGA	L. 6 0.000
MANUALE DI AMIGADOS	L. 6 0.000
-- BIBLIOGRAFIA DOS --	
INSIDE OS/2	L. 7 0.000
INSIDE PC IBM	L. 6 3.000
MANUALE DEL DOS	L. 5 5.000
HARD DISK COMPANION	L. 6 0.000
LINGUAGGIO ASSEMBLY	L. 7 2.000
MS DOS IL GRANDE MAN.	L. 6 5.000
MS DOS 2 E 3	L. 5 2.000
MS DOS ADVANCED	L. 5 9.000
---------- LINGUAGGI ----------	
TURBO BASIC	L. 4 3.000
LINGUAGGIO C	L. 3 5.000
PROGRAMMARE IN C	L. 3 9.000
C LIBRARY	L. 5 2.000
COBOL PER MICROCOMP.	L. 3 5.000
ADVANCED TURBO PASCAL	L. 4 0.000
PROGRAMMARE IN PASCAL	L. 1 9.000
TURBO PASCAL IN GRAFICA	L. 2 9.000
50 PROGLIN TURBO PASCAL	L. 3 9.000
---------- GUIDE ----------	
IMPARA 1-2-3..	L. 4 5.000
LOTUS 1-2-3	L. 2 1.000
IL NUOVO 1-2-3	L. 2 9.000
LOTUS 1-2-3 GUIDA USO PR.	L. 5 0.000
USARE 1-2-3	L. 6 2000
DBASE III PLUS	L. 6 5.000
DBASE III	L. 4 2.000
INTRODUZIONE A DBASE IV	L. 2 4.000
DBASE III GUIDA ITALIANA..	L. 4 5.000
MANUALE DI WORD	L. 7 0.000
WORD STAR 5	L. 7 5.000
PAGE MAKER 3.0 GUIDA USO.	L. 5 5.000
QUATTRO GUIDA ALL'USO	L. 8 2800
AUTOCAD GUIDA ITA. USO	L. 4 0.000
AUTOCAD PROG. AVANZATA	L. 6 5.000
----- MICROPROCESSORI -----	
PROGRAMMAZIONE 68000	L. 1 8.000
ASSEMBLER PER 68000	L. 7 0.000
80386 PROGRAMMAZIONE	L. 5 5.000

NEW ANTIVIRUS AMIGA ! !

V.I.P. L.69.000

VIRUS KILLER L.29.000

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE

OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NOSTRA NUOVA SEDE

IN C.so FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA

PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE

TEL. 011/7730184

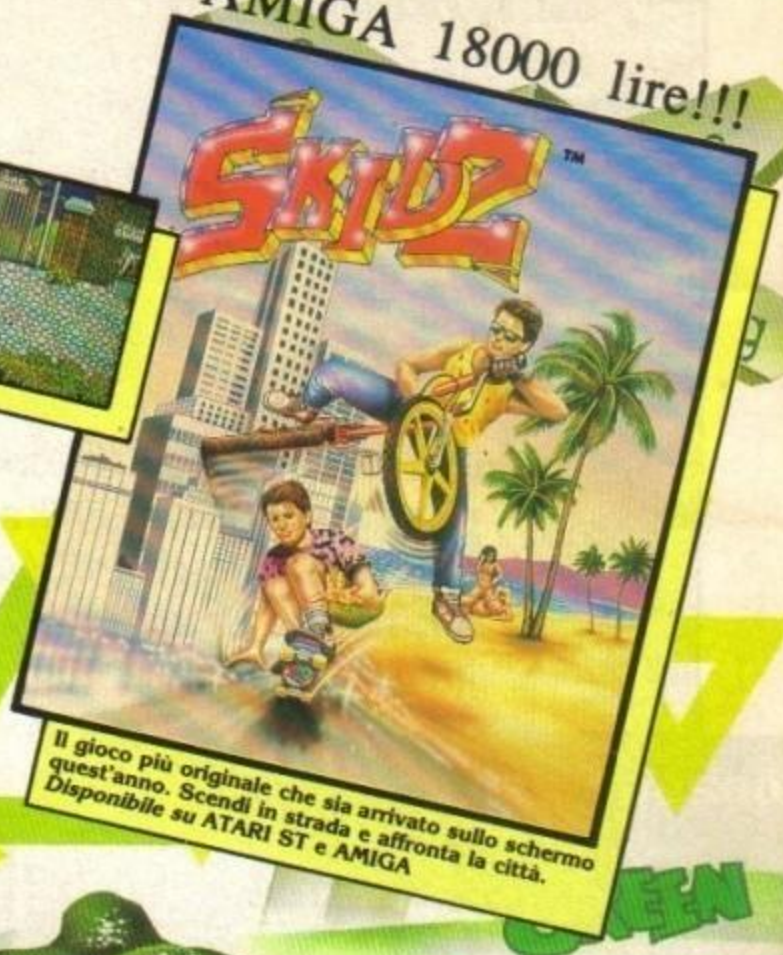
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

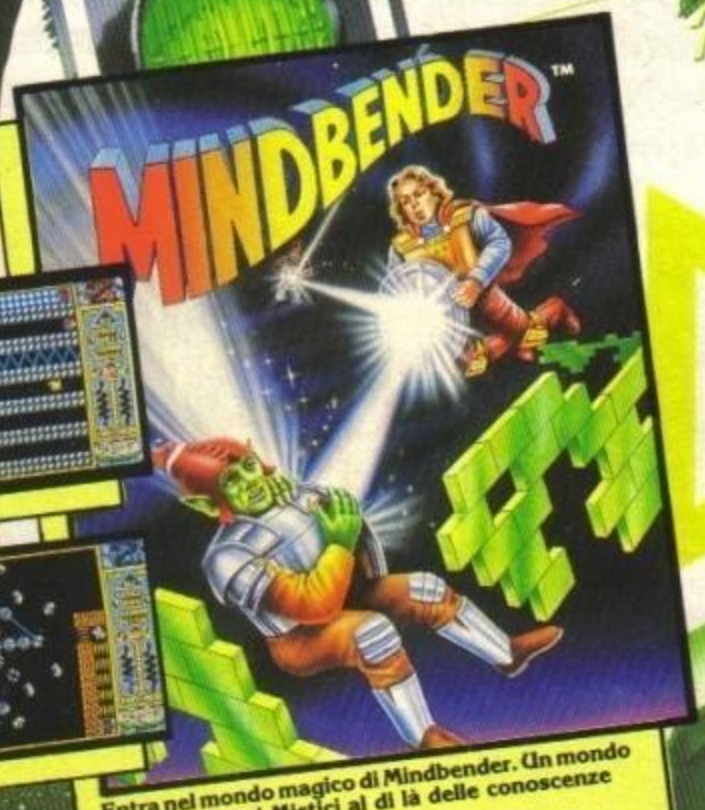
http://www.oldgamesitalia.net/

GO GREEN — GO GREMLIN

AMIGA 18000 lire!!!

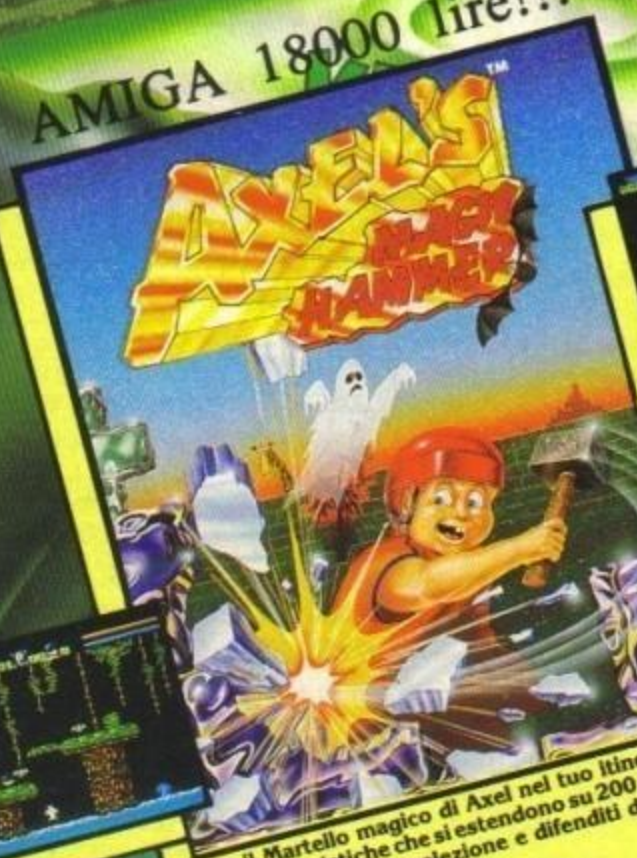


Il gioco più originale che sia arrivato sullo schermo quest'anno. Scendi in strada e affronta la città.
Disponibile su ATARI ST e AMIGA



Entra nel mondo magico di Mindbender. Un mondo pieno di Poteri Mistici al di là delle conoscenze umane.
Disponibile su ATARI ST, AMIGA e IBM PC.

AMIGA 18000 lire!!!



Usa il Martello magico di Axel nel tuo itinerario tra otto terre mistiche che si estendono su 200 videate. Scopri le stanze di selezione e difenditi dai tanti pericoli.
Disponibile su ATARI ST e AMIGA

AMIGA 18000 lire!!!

Hiro, l'ultimo dei Cavalieri della Spada, deve ricomporre i 16 frammenti della Spada di Fuoco. Solo allora potrà affrontare Havoc e vendicare la fine della sua gente.
Disponibile su ATARI ST e AMIGA

OZONE FRIENDLY SOFTWARE

GREMLIN

All mail order enquiries to:–
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.
Tel: (0742) 753423.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN'S

SWITCHBLADE

Se vi nutrite esclusivamente di pinne di pescecane e nidi di rondine, il vostro pilota preferito è Nakajima, se vi muovete solo in sella ad una Honda e se vi rifiutate di uscire di casa senza il fido Nunchaku (che non è una razza canina, ma un'arma giapponese) probabilmente Switchblade diventerà il vostro gioco preferito...

Sul finire della scorsa estate la Firebird lanciò un gioco carino e senza molte pretese, che conquistò immediatamente migliaia di fans a causa della dettagliatissima grafica, della grande dose di umorismo e dell'enorme giocabilità; il gioco era, ovviamente, Rick "impossibile da finire con così poche vite" Dangerous e responsabile di quel capolavoro era la fin allora sconosciuta Core Design.

A distanza di qualche mese ecco arrivare, dalla Gremlin questa volta, Switchblade, l'ultima fatica della Core Design: il quesito che mi sono immediatamente posto è "Riuscirà ad eguagliare il successo di Rick Dangerous e a divertire allo stesso modo?". L'impresa non era delle più facili, ma, almeno secondo me, i programmatori hanno pienamente centrato l'obiettivo! Cerchiamo di capirne il perché...

Sul mondo cibernetico di Thraxx, approfittando della rottura della Spada di Fuoco, fonte di potere degli antichi Cavalieri della Spada, è tornato Havok con le sue mostruose creature, che hanno immediatamente invaso la Città inferiore, uccidendo tutti i Thraxxiani e i Cavalieri stessi; solo Hiro, guerriero tecnologico dotato di un braccio cibernetico riprogrammabile è riuscito a salvarsi. Adesso Hiro ha un unico scopo nella sua vita: ricomporre i sedici frammenti della Spada di Fuoco, affrontare il malvagio Havok e vendicare così la sua gente.

Lo schema di gioco è il medesimo di Rick Dangerous e di tutti i platform game, se si eccettua la visuale dell'area di gioco; sono visibili infatti solo le zone dello schermo precedentemente attraversate da Hiro. Questo sistema è giustificato dalla massiccia dose di passaggi segreti e stanze nascoste, presenti nel gioco.

Nella parte bassa dello schermo, appena sotto l'area di gioco, sono presenti tre indicatori. La prima barra indica l'energia rimasta a Hiro; se questa raggiunge lo zero, il nostro eroe perde una vita (all'inizio del gioco ne ha cinque e, credetemi, non sono per niente troppe!!!).

A fianco dell'energia vi è una barra che, oltre a indicarci di quale arma sia in possesso Hiro, ci informa quante munizioni gli siano rimaste. Se Hiro non ha raccolto alcuna arma (si va dalla lama rotante, una sorta di shuriken, alla potentissima sfera infuocata) i combattimenti sono corpo a corpo e, in quest'ultimo caso, è utilissimo tenere d'occhio il terzo ed ultimo indicatore, quello della potenza. La forza e il genere dei colpi dipende infatti dalla lunghezza di questa barra, variabile a seconda del tempo di rilascio del bottone di fuoco: a seconda quindi della potenza della barra, Hiro sferrerà un pugno, un calcio alto o uno basso radente.

Naturalmente i nemici sono numerosissimi e agguerritissimi; per fortuna, oltre alle armi sopra citate, è possibile recuperare durante lo svolgimento del gioco, bonus e premi vari che aumentano l'energia o la potenza di Hiro.

Switchblade, come si sarà probabilmente capito dal nome del protagonista, è interamente realizzato in stile orientale, a partire dalla grafica che è incredibilmente migliore di quella di Rick Dangerous e ha quel "non so che" di giapponese che non guasta mai.

Il sonoro è superlativo e rende pienamente l'atmosfera del gioco (anche se io preferisco ascoltare i Public Enemy mentre ci gioco!), ma il punto di forza di Switchblade è sicuramente la giocabilità: in molti si erano infatti lamentati dell'eccessiva difficoltà di Rick D. e vi posso ora gioiosamente annunciare che questa lacuna nell'ultimo prodotto Core è stata pienamente sopperita

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

e la difficoltà aumenta durante il corso del gioco, rendendo Switchblade due, ma non impossibile.
Se siete dei fanatici di "Ken il guerriero", come la maggior parte dei redattori di TGM, me incluso, impiegherete pochissimo ad entrare nello spirito del gioco e vi assicuro, non lo mollerete che dopo averlo finito o per esaurimento nervoso. Complimenti Core Design, chiunque voi siate!!!

Amiga

Galattico! Gli sprites sono piccoli, ma superbamente definiti, i fondali sono di grande effetto, la musica è strepitosa e la giocabilità è più alta di qualsiasi platform game abbia mai giocato! Le istruzioni sono dettagliatissime, piene di disegni carini, ma non possono spiegare quello che si prova nel tirare un calcio in faccia ad uno scorpioide o un pugno ad una testa crestata! Non parliamo poi della gioia provata nel recuperare un pezzo della Spada di Fuoco! I bonus nascosti sono più numerosi del mio ex-platform game preferito, Solomon's Key e il livello di difficoltà è stato egregiamente dosato! Se il vostro motto è "Cin cian na, Coca cola sa!", non potete esimervi dal comprare Switchblade: non lo mollerete più, o almeno fino al prossimo gioco della Core Design...

Globale 92%

RAINBIRD'S

WEIRD DREAMS

Come al solito, quando ormai quasi nessuno pensava più alla conversione di questo gioco dall'ST all'Amiga, ecco che improvvisamente esce sul mercato sbalordendo tutti. Purtroppo il numero di mesi che sono stati necessari a realizzarla non è esattamente proporzionale alla qualità della conversione stessa...

Ecco un concetto innovativo per un gioco: siete degente in un ospedale e dovete essere operato, mentre siete "sotto i ferri" andate in coma. Questo fatto non blocca tutte le vostre funzioni vitali, tanto che iniziate un tremendo incubo. Innanzitutto vedete la spettrale immagine dei chirurghi chini sul tavolo operatorio che vi guardano con aria preoccupata, poi iniziate a volare nel mondo dei sogni (beh, quasi!).
Vi ritrovate all'interno di un grosso contenitore cilindrico con un picco al centro, dei pezzi di non-so-che-cosa molto appiccicosi iniziano a girare vorticosamente e un bastoncino viene fatto ruotare circolarmente. Quando intorno al bastoncino inizia ad appiccicarsi un filo altrettanto appiccicoso dei pezzi di prima, capite tutto. Siete dentro la macchina per fare lo zucchero filato del vostro luna-park preferito e i misteriosi pezzi non sono altro che lo zucchero! Bello come inizio, no?
Passato questo strano quanto inusuale imprevisto (ma questo è niente, ve lo assicuro!), finite all'ingresso del luna-park con una minacciosa ape gigante che si avvicina pericolosamente. Come potete immaginare, verrete punti senza pietà e, passato lo shock momentaneo (e persa una delle vite), finirete nella stanza degli specchi che funge anche da "schermo di selezione degli incubi".
A questo punto, come avrete senza dubbio capito, l'unica speranza che avete di sopravvivere all'operazione è non soccombere negli incubi che vi assillano e impegnarvi nell'uscirne vincitori. Per fare questo avete per l'appunto la possibilità di "scegliere" l'incubo "preferito" entrando in uno degli specchi abilitati (un po' come Alice nel Paese delle Meraviglie). All'inizio della vostra difficile missione potete scegliere solo tre incubi, mentre altri due sono sbarrati da degli specchi "fuori servizio".
Se pensate che trovarsi all'interno della macchina per lo zucchero filato sia strano, aspettate di scoprire quello che vi aspetta

Amiga

Finalmente! E' da Luglio che aspetto la conversione di questo gioco, sperando anche in qualche miglioramento dal punto di vista dello schema di gioco. Il concetto è appassionante: chi non ha mai sofferto in un incubo, magari dopo aver mangiato un bel piatto di peperoni? Bene, adesso avete la possibilità di ribellarvi e fare bella figura. L'impatto grafico è notevole, tutti gli sprite sono stati disagnati sicuramente da un uomo dalla fantasia molto fervida (o dagli incubi terribili). Lo sprite principale è ben disegnato, col suo bel pigiamino a scacchi, si muove ed è animato ottimamente anche se a volte rallenta a seconda di quanti sprite ci sono contemporaneamente sullo schermo. Tutti i mostri di cui farete la conoscenza sono terribili (o terrificanti, a scelta), ma non voglio fare anticipazioni che vi farebbero perdere il gusto della sorpresa. D'altronde questo gioco si basa più sull'impatto grafico e sulla sorpresa che sullo schema di gioco. Non è un arcade-adventure come molti di voi potrebbero immaginare, ci sono semplicemente degli enigmi che con molti tentativi riuscirete presto a risolvere. Sempre che non vi stressiate prima. Un'ultima nota: se avete un Amiga con almeno 1MB di ram il gioco verrà caricato interamente in memoria per eliminare completamente gli accessi al disco. Un utile modo per sfruttare la memoria aggiuntiva che non sempre viene utilizzata come si potrebbe.

Globale 79%

degli altri cinque incubi. Vi dico solo una cosa per non togliervi tutto il divertimento: state alla larga dalle bambine che vogliono giocare a palla e prendete a pesci in faccia gli avversari che vi creeranno i maggiori problemi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE'S

STAR TREK V
THE LAST FRONTIER

The Games machine

STAR PLAYER

Dal diario del recensore: data astrale 711.89
Sono uscito vittorioso dalla redazione di TGM, ho in mano l'unica copia di Star Trek V, conquistata dopo un'aspra lotta con i Baldaccini Bros. Salgo sulla mia mitica Renault 4 ed inserisco la velocità Warp 7, in cinque minuti sono arrivato.
C'erano tutti, tutti i più accaniti trekker (fans di Star Trek, per chi non lo sapesse) che conoscevo, l'eccitazione cresceva mentre installavo i cinque dischetti, uno per uno nell'Hard Disk, e finalmente ecco il momento fatidico, faccio partire il gioco.
Dopo una splendida introduzione (che potete saltare premendo esc), potete scegliere se vedere la storia introduttiva al gioco, che riprende dalla fine di Star Trek IV (il film, non il gioco), o se iniziare subito a giocare.
Voi impersonate il capitano James Tiberius Kirk, e la vostra missione, corrispondente alla trama del film che uscirà trà poco anche in Italia, è quella di liberare gli ostaggi tenuti dai klingon sul pianeta Nimbus-III. Potete impartire ordini a tutti i classici membri dell'equipaggio della mitica USS-Enterprise, il primo ufficiale signor Spok (o Spack, Speck, Spik & Span), l'ufficiale medico Dott. Leonard "Bones" McCoy, il Sig. Sulu, Checkov, Uhura, ed il Sig. Scott.
La vostra missione è divisa in quattro fasi: nella prima, il WORMHOLE, dovrete comandare al sig. Sulu di tracciare la rotta per Nimbus III, vi ritroverete così in un tunnel dove dovrete raccogliere cristalli di di litio con i raggi-trattore mentre evitate l'impatto con meteoriti vaganti, sarete trasportati quindi alla seconda fase, il MINEFIELD, cioè un campo minato klingoniano, e voi vi trovate esattamente nel bel mezzo di quest'ultimo. Dovrete aprirvi un varco sufficentemente ampio e così passare alla terza fase, HAND-TO-HAND, un combattimento faccia a faccia con il capitano dell'astronave klingon. Se riuscite a passare anche questa fase vi ritroverete finalmente alla quarta ed ultima fase il B.O.P. SIMULATOR, infatti si è quasi giunti alla pace con i klingon e per evitare un'inutile spreco di vite si è ricorsi a questo stratagemma, simulare una battaglia trà l'Enterprise ed una nave klingon anziché farla realmente. La battaglia avviene in un campo spaziale ben delimitato e tutto si svolge come se fosse reale, potete impartire ordini all'equipaggio, e controllare l'astronave come avete imparato in precedenza, se sconfiggerete l'equipaggio avversario avrete dimostrato la vostra superiorità e potrete così liberare gli ostaggi e tornare vincitori sulla terra.
Questi sono i viaggi dell'astronave Enterprise, in missione quinquennale, per esplorare nuovi mondi, per cercare nuove forme di vita e nuove civiltà, per giungere là dove nessuno è mai giunto prima. Papa papapapapa paraparapa (musichetta di Star Treck). Devo ringraziare Carlo e Guido per aver finito il gioco e quindi aiutato in questa recensione, non ringrazio MA che mi ha rotto le scatole mentre stavo scrivendo.

PC

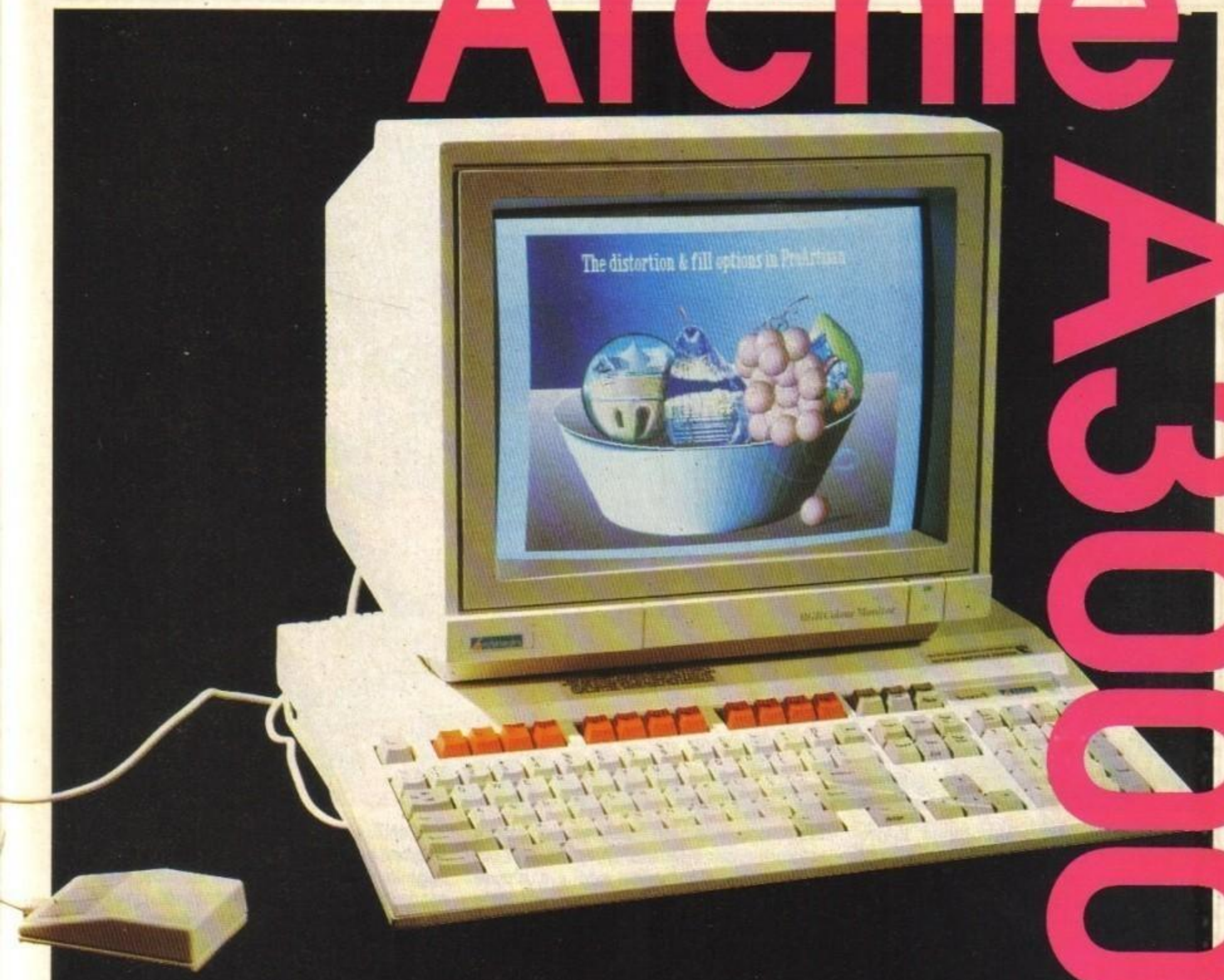
Se avete la VGA, dovete comprare questo gioco!, non ho mai visto delle immagini così belle dopo il classico demo VGA, non potete perdervi il bellissimo prologo al gioco, quantità industriali di immagini digitalizzate dal film. Se avete la EGA le immagini digitalizzate si trasformeranno magicamente in immagini disegnate, miracoli dell'IBM. Se avete la CGA iniziate a disperarvi perché questa scheda non è prevista da STAR TREK V, no non arrivate al suicidio, mettete da parte un po' di soldi e compratevi una scheda nuova. Il sonoro naturalmente è a livelli spectrum, ma ormai ci siamo abituati, vero?. Se siete degli accaniti Trekker, e avete un PC, la parola d'ordine è COMPRARE!.

Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"Archie" A3000



Tutto sembrava troppo perfetto per essere vero: un microprocessore a 32-bit ad architettura RISC (Reduced Instruction Set Computing), capace di una velocità tale da fare arrossire (o sbiancare, se preferite) l'ST e l'Amiga; un chip sonoro che poteva tenere testa ai migliori sintetizzatori della fascia media; 256 colori in contemporanea su schermo, ed una risoluzione grafica migliore di quella dell'Amiga. Con chip grafici e sonori capaci di produrre giochi incredibili ed un microprocessore dotato di una velocità che avrebbe soddisfatto anche i migliori package professionali, l'Archimedes della Acorn sembrava destinato a diventare l'home computer definitivo. C'era un solo problema: il prezzo. Per poter godere di un Archimedes completo e funzionante bisognava spendere sulle mille sterline (quasi due milioni e mezzo di lire). Certamente molto al di sopra di un semplice 'passaggio a sistema superiore'. Tuttavia, la Acorn ha recentemente presentato un nuovo modello nella linea Archimedes, il cui costo si aggira sulle 747 sterline (poco più di un milione e mezzo di lire). Robin Candy dà un'occhiata al neonato A3000 per verificare se la Acorn ha finalmente colto nel segno...

In tutti i modelli della famiglia Archimedes, la tastiera e l'unità centrale sono sempre stati tenuti separati per creare quel look professionale tanto agognato dalla Acorn. Il nuovo A3000 è al contrario, tutto inglobato in un unico box e ricorda qualcosa che spazia tra il vecchio BBC e Amiga 500.

Per quanto riguarda le cifre, con A3000 acquistate un computer con 1 Mb di memoria RAM, drive incorporato da 3,5", uno straccio di manuale, un mouse a tre bottoni e alcuni dischi applicativi. Collegate semplicemente un monitor inserire la presa del mouse e sarete pronti ad entrare nel magico mondo dei 32-bit RISC (Reduced Instruction Set Computing).

La maggior parte delle porte di espansione e connessioni sono situate nella parte posteriore del computer. Queste comprendono una porta di espansione a 64-vie DIN, una presa jack stereo da 3,5 mm, una porta per il video non stereo, una presa RGB a 9-pin per il collegamento con il monitor, un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

porta parallela per la stampante, la presa Econet (con questa presa è possibile collegarsi con la rete Econet — molto comune nei colleges e nelle scuole Britanniche), e infine una seriale a 9-pin. Come per gli Atari ST, anche in questo computer la presa del mouse è posta sotto la tastiera (posizione davvero infelice!).

Una volta acceso, vi si presenta uno schermo virtualmente bianco. Nell'angolo inferiore destro infatti, trovate il logo di Archimedes e una icona-palette con cui cambiare il colore dello schermo. Nell'angolo inferiore sinistro trovate invece l'icona del disk drive; magica chiave che vi proietterà nello strabiliante mondo di Archie! Cliccando su questa icona richiamate la root del disco che è presente nel drive. Da qui in poi è un susseguirsi di "cliccate" a destra e a sinistra per caricare i programmi che più vi interessano — semplice no?

I dischi di applicazione contengono una serie di programmi che mostrano alcune delle incredibili capacità di Archimedes. Primo tra tutti un help che vi illustra in modo testuale ogni altra applicazione stia girando in quel momento. Muovetevi semplicemente verso un'icona e posizionatevici sopra, immediatamente il programma di help farà comparire in una finestra, il testo chiarificatore di quella funzione. Ci sono quattro editor sui dischi forniti: uno di testo, uno musicale e due grafici; alcuni strumenti per il Desk Top come un orologio una calcolatrice ecc..; e alcuni semplici giochi (nulla di straordinario però, ricordate che la Acorn non si è mai voluta orientare in questo senso).

L'editor di testi può essere usato sia come semplice word-processor sia come editor Basic, in quanto implementa alcuni semplici comandi per la manipolazione dei blocchi. Una volta che avete marcato una parte di testo come blocco potete infatti muoverla, copiarla in qualsiasi altro punto del documento, cancellarla salvarla o indentarla. Il comando di indentazione muove le stringhe del blocco di uno specificato numero di caratteri verso destra (molto utile anche per la tabulazione). Le opzioni del comando FIND sono abbastanza sofisticate per un programma distribuito direttamente con la macchina e, al limite, lo si può utilizzare come un semplice replace, come quelli che si trovano praticamente su tutti gli Word Processor in commercio. Una volta completata la ricerca vi vengono poste varie scelte come REPLACE, SKIP o ABANDON. E' inoltre presente un numero abbastanza rilevante di font tra cui scegliere, ognuno dei quali è ridimensionabile. Quindi anche se utilizzate il word processor solo occasionalmente per la lettera al vostro capo ufficio, questo programma è più che sufficiente.

PAINT è il programma di grafica. Le opzioni comprendono un air-brush con l'ugello e la densità dello spruzzo ridimensionabili, tracciamento di figure geometriche, riempimenti, zoom e comandi di blocchi. Le immagini possono essere trattate come sprite, ognuna con la sua finestra di disegno. Ogni sprite può essere invertito, ruotato o ridimensionato. Uno sprite può essere inoltre preso e utilizzato come brush. Ogni sprite può infine essere salvato e letto dal secondo pacchetto grafico; DRAW.

DRAW è un programma object-oriented (vedi articolo Grafica che Passione). Le immagini vengono realizzate usando forme geometriche semplici come cerchi, rettangoli e via dicendo. Insieme, DRAW e PAINT, costituiscono in pacchetto grafico davvero eccellente.

MAESTRO è un editor musicale che permette la trascrizione della comune notazione musicale in Archimedes. Potete suonare fino a otto strumenti contemporaneamente con la possibilità di controllare l'uscita stereo per ogni voce. Tutta la simbologia musicale è supportata, ma esiste un limitazione per quanto concerne l'uso dei comandi; non è possibile copiare un blocco di note in più punti della vostra partitura e non solo, non è possibile muovere note nemmeno all'interno del medesimo pentagramma.

Sui dischi è presente, ben nascosto,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

chissà perché, anche un emulatore BBC. Le limitazioni dell'emulatore sono specificate nel manuale, ma la maggior parte dei programmi BBC non dovrebbero presentare problemi.

Gli accessori della scrivania comprendono un orologio, una calcolatrice, una sveglia (può essere programmata a mostrare un determinato messaggio in uno specifico momento), un file config che permette di alterare alcuni parametri dell'area di lavoro di Archimedes; velocità del mouse, volume del sonoro piuttosto che la velocità di ripetizione della tastiera.

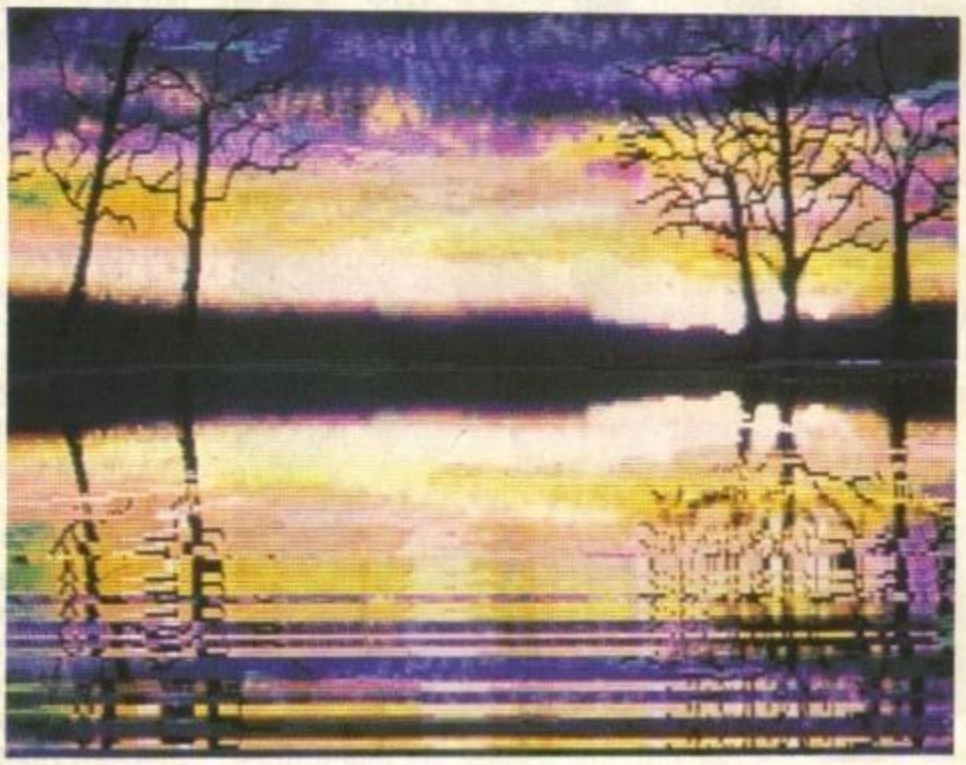
Ci sono quattro giochi nei dischi; Lander è probabilmente il migliore ed è in sostanza un livello di Zarch (Virus per i non "Archimedi"). Gli altri sono un gioco di carte (Patience) e due puzzle games. Ad esclusione di Lander comunque i giochi sono abbastanza pietosi. Generalmente le applicazioni sono però sufficienti a coprire un buon raggio di interesse.

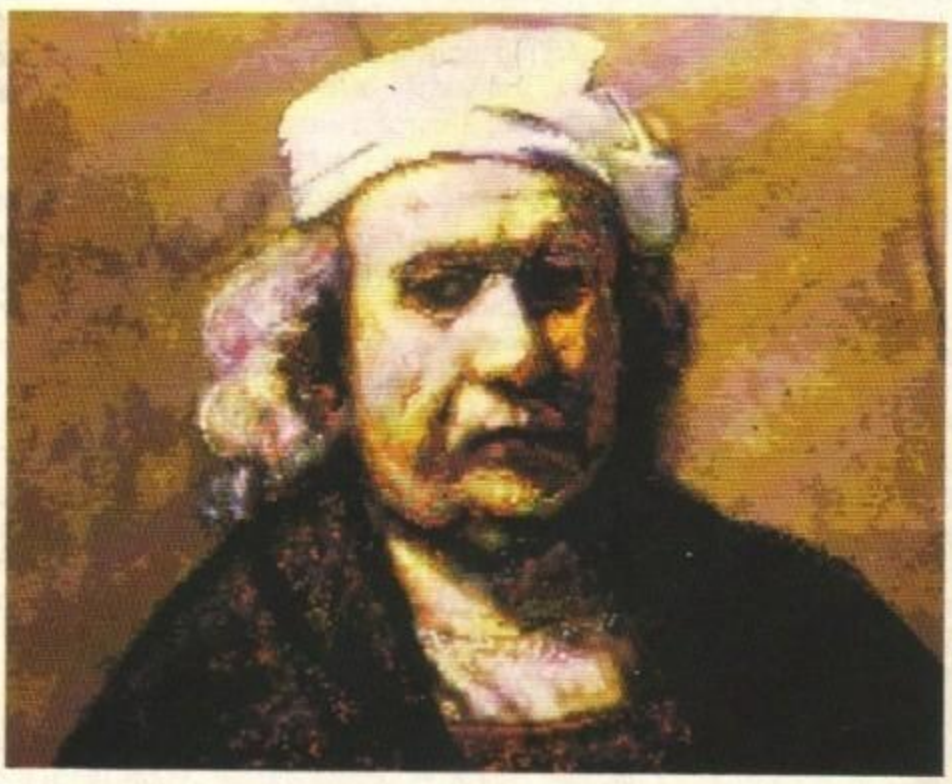
Prova su strada

Ma questo Archimedes nel concreto, com'è? Personalmente, io preferisco Archie sia ad Amiga sia agli ST. L'interfaccia utente è davvero friendly, molto facile da usare e non presenta inconvenienti nemmeno all'utente neofita. Molte software house preferiscono programmare in linguaggi ad alto livello, più lenti rispetto al codice macchina, perché il processore è così veloce che la differenza non è nemmeno percepibile. Zarch infatti è stato programmato in BASIC — questo dovrebbe dire tutto!

Ma nessun computer può vivere senza software nemmeno Archimedes, e la Acorn per questa ragione ha recentemente varato un piano di supporto agli sviluppatori. Un paio di mesi fa (prima dell'estate per noi Ndt) ha tenuto una conferenza con la crema delle software houses Britanniche, da cui sono venuti fuori interessanti impegni per conversioni da parte dei più grossi nomi del software Inglese.

Comunque ci sono dei problemi che dei potenziali acquirenti dovrebbero conoscere. Il chip sonoro è davvero eccezionale ma il suono e prodotto da due asmatici altoparlanti posti ai lati del computer. Mi sarei aspettato che dopo aver incluso una porta per l'uscita mono e una per i monitor RGB (non è possibile utilizzare un televisore perché la risoluzione grafica va al di la delle sue capacità) la Acorn mandasse il suono al monitor. La qualità degli altoparlanti non rende certo giustizia al chip sonoro. C'è un jack da 3,5mm per la presa stereo delle cuffie, ma non è certamente la maniera più comoda per collegare un impianto hi-fi.





Leonardo da Vinci ha prestato il suo nome a diversi pacchetti grafici, quindi vedere utilizzato quello di Rembrandt rappresenta un gradito diversivo al tema. Lo stile di questo artista non avrebbe prodotto sicuramente il paesaggio di cui sopra, ma l'Archimedes fa di certo giustizia a questo suo autoritratto (in basso) esposto nella pinacoteca di Kenwood House, Highgate, Londra.

Non esiste neppure una porta MIDI o una porta in standard Atari a 9 pin per il collegamento del joystick. Esistono ottimi pacchetti musicali, ma dovrete sborsare l'equivalente di 79.95 sterline (£170.000) per un interfaccia MIDI. Oppure £29.95 (£64.000) per il Voltmace Delta-Cat joystick.

Archimedes è un grande computer. Possiede un incredibile potenziale, ma £747 (£1.590.000) è ancora un prezzo troppo alto da pagare. Probabilmente Acorn ridurrà il prezzo ulteriormente e renderà Archimedes un reale concorrente per Amiga/ST. Ma... la potenza senza prezzo potrà esistere?

Un vero Arc...tista

I programmi della Clares Micro Supplies sono decisamente la prima linea del software per Archimedes. Alta qualità sonora e grafica sono le loro carte; tra i vari ricordiamo Render Bender (un programma di ray tracing in 3D — un'immagine la potete vede in queste pagine). Tempo addietro, dando un'occhiata ai programma che giravano su Archimedes non avevamo trovavamo nulla che potesse paragonarsi allo standard segnato da Amiga e da Atari St. Ora con questo nuovo modello a basso costo, pensiamo che sia giunto il momento di dedicare dello spazio ai successori di quei programmi.

Artisan della Clare era interessante sin da quando uscì, ma non riusciva a sfruttare tutte le potenzialità grafiche di Archimedes. Pro-Artisan (£199.95, circa £430.000) inizia dove il suo predecessore aveva fallito.

Praticamente ogni utility grafica opera in ambiente WIMP, Pro-Artisan non è un eccezione. La differenza tra Pro-Artisan e gli altri pacchetti grafici è nel modo di utilizzo dell'ambiente WIMP. Le finestre e i menu sono richiamate tramite il tasto intermedio del mouse e rimangono sullo schermo solo il tempo necessario. Una volta che avete operato la scelta, il menu scompare, lasciandovi con l'intera area di lavoro libera. All'inizio può apparire confusionario lavorare con i menu che appaiono e scompaiono ma dopo poco ci si accorge di quanto sia comodo non avere di mezzo tutte quelle finestre.

Il menu principale contiene solo otto

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

icone. Cinque di queste danno accesso a vari menu grafici, mentre le altre tre riguardano rispettivamente la gestione del disco, l'abbandono del lavoro e la funzione di help.

Alla carta: il Menu Draw!

Il menu di tracciamento (draw, rappresentato dal disegno di un pennino) è il cuore del programma, implementando le utility basilari che vi permettono di trasportare le vostre idee sullo schermo. Ci sono solo quattro tipi di forme di brush: circolare, quadrata, triangolare e ovale. In cima al menu sono presenti però due simboli; più e meno. Pro-Artisan utilizza queste due icone per incrementare o diminuire un settaggio. Quando è utilizzato unitamente con un brush di quelli già presenti, ne modifica la grandezza.

La funzione di Zoom è in sostanza identica a quella del "vecchio" Artisan , e questo, a mio avviso, è un vero peccato, in quanto questa era una di quelle parti di programma che avrebbero beneficiato maggiormente di alcune modifiche. Ci sono tre livelli di ingrandimento x2, x4 e x8. Questi sono precisi e ben fatti, ma l'area dell'ingrandimento occupa praticamente tutto lo schermo impedendo la vista del resto del disegno. Tante volte infatti, una modifica eseguita sull'ingrandimento può sembrare eccezionale, ma poi, una volta ritornati alle dimensioni normali, la stessa modifica può non essere più così eccezionale. Quindi un'area ridimensionabile sarebbe stata un'ottima modifica.

L'opzione successiva nel menu draw è l'opzione fill. Una volta selezionata, questa richiama un sottomenu contenente una varietà di opzioni di fill. Un solid fill riempie un'area di un desiderato colore, mentre un fill a tre gradazioni aggiunge ombreggiature e gradazioni di colore ad una specificata area. Il circular fill riempie invece un area a partire dalla posizione del cursore con una gamma di sfumature di colori.

Le gradazioni di colore sono definibili dall'utente così come l'ampiezza della banda del colore stesso. Potete così riempire un cerchio con gradazioni di colore che vanno dal bianco a nero con bande molto piccole, il cerchio risulterà quindi bianco al centro e via via sfumato verso il nero della circonferenza. Esistono poi riempimenti a gradazione orizzontali e verticali che funzionano con lo stesso principio.

Insieme con i riempimenti a gradazione potete usare un comando aggiuntivo, linear/log step. Linear step fissa le bande di colore allo spessore stabilito dall'utente. Mentre Logaritmic step (log) altera i parametri in maniera che le bande di colore divengano sempre più spesse man mano che il riempimento si allontana dalla posizione del cursore. Un'opzione per la modifica dell'ombra vi permette di variare la direzione dell'ombra e la sua distanza dall'oggetto. L'icona X appare molte volte nei menu di Pro-Artisan, in draw serve come un'opzione stencil per colore. Scegliete un colore. Una volta scelto, tutte le volte che utilizzerete l'aerografo, spruzzerete solo nell'area delimitata da quel colore, senza mai uscire dalle linee di contorno. L'icona Tap (rubinetto) è l'opzione dell'anti-aliasing. E' utilizzato per ammorbidire il passaggio tra due colori tramite l'inserimento di colori intermedi. L'icona drop nel sottomenu tap permette di stabilire il valore dell'anti-aliasing. Una semplice cliccata su drop produce un singolo passaggio con il risultato di una morbido e sfumato passaggio di colore, mentre passaggi multipli iterano il processo fino a quando, al limite, l'area è ridotta a solo pochi colori.

Anche in draw è presente un utility per la modifica dell'aerografo. Sono modificabili, sia la grandezza dell'ipotetico ugello di spruzzo sia la densità del colore spruzzato. Premendo il pulsante di mezzo del mouse, si ottengo effetti spray in multi-color. Naturalmente la gamma dei colori è selezionabile dall'utente.

Magic brush è un comando per la variazione veloce dei colori. Permette di cambiare 25 colori di un brush in 25 colori diversi in solo passo.

Le ultime due icone di draw permettono all'utente di creare pattern di riempimento multicolore e di modificare le forme dei pennelli.

Forme

Tornando indietro al menu principale la successiva icona richiama il bending menu. Questo è in realtà il menu forme di Artisan. Ci sono forme come: triangoli, rettangoli, cerchi ed ellissi. Sono inoltre presenti due comandi addizionali.

Grid lock permette la creazione di una griglia invisibile dietro il disegno. Una volta attivata, le linee e le forme automaticamente saltano alla intersezione più vicina della griglia. Il secondo nuovo comando riguarda le curve di Bezier.

Appena selezionate questa opzione, vi viene chiesto di tracciare una linea retta. Subito dopo appaiono quattro punti che permettono di incurvare a piacimento la linea (è un po' come se voleste creare una sinusoide).

Una volta tracciata, la curva di Bezier può essere "stirata" in qualsiasi grandezza. Utilizzando le curve di Bezier potete facilmente creare l'adeguato contorno per una figura senza quel look grezzo tipico dei computer. Potete inoltre risalire in qualsiasi momento a una determinata curva e modificarla ancora (incurvarla maggiormente o raddrizzarla).

La successiva icona nel menu principale apre il menu degli sprite. Qualsiasi porzione di schermo può essere utilizzata come sprite. I comandi per la loro gestione sono stati migliorati in modo che sia possibile entrare nello zoom e scegliere accuratamente una zona del-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lo schermo. Appena creato un sprite viene creata una maschera della stessa forma — molto utile per creare le ombre portate. Gli sprite possono inoltre essere ridimensionati utilizzando il convenzionale sistema a barre.

La scatola degli attrezzi

Avanzando di quattro posizioni nel menu principale troviamo l'icona a chiave inglese. Questa vi porterà nel menu degli attrezzi. Qui si trovano icone per mandare un disegno alla stampante (ci sono parecchi drivers per stampanti), più altri strumenti molto utili.

L'icona del tono globale è un'interessante opzione per la conversione dei colori. Come prima cosa l'utente specifica un'area rettangolare, successivamente il computer calcola il valore di luminanza per ogni colore presente all'interno del rettangolo. I colori sono poi rimpiazzati con i colori adiacenti nella tavolozza dei colori. Quindi la sostituzione è solo in base alla posizione e non alla luminanza. Così, se la palette dei colori è formata solo da toni di grigio, tutti i colori del rettangolo verranno cambiati in toni di grigio. Comunque se la palette e multicolore si possono ottenere effetti molti interessanti. Definendo per esempio i colori della palette in rosso brillante, verde e blu potete imitare l'effetto di solarizzazione usato dai fotografi professionali per raggiungere effetti psichedelici. Nel menu degli attrezzi sono presenti anche un text editor e un font editor.

Per ultimo troviamo l'opzione distort. Questa lavora con l'opzione di cattura degli sprite. Essenzialmente il lavoro che esegue è quello di distorcere uno sprite in qualsiasi forma. Se disegnate una figura e volete ottenere la sua riflessione su una sfera, basta che catturiate la figura e la distorcete su un cerchio. Non potrebbe essere più facile.

Taglia & Cuci

La funzione del Cut & Paste è rimasta la stessa dell'Artisan ed è accessibile dal menu principale. Le sezioni di schermo possono essere scorporate, quindi invertite, ruotate o ridimensionate. Comunque molte funzioni sono già presenti nel menu degli sprite.

Tiramo le somme

Il "vecchio" Artisan faceva bene il suo lavoro ma non così bene da essere degno di nota. Era confinato in un mondo con solo 16 colori e mancava di routines per l'aerografo e costringeva l'Archimedes ai suoi limiti. Si poteva concludere quindi che l'Archimedes aveva delle notevoli potenzialità ma mancava di programmi adeguati. Pro-Artisan ribalta la situazione. Le figure di questo articolo mostrano di cosa sia capace l'Archimedes quando viene utilizzato con eccellenti utility grafiche.

I colori possibili sono cresciuti a 256 contemporaneamente sullo schermo, più di un ST o di un Amiga (il modo HAM è praticamente utile solo per le digitalizzazioni) (!? Ndt). Con questo airbrush implementato, decisamente di notevole fattura con tutte le opzioni che abbiamo appena visto — opzioni che nella maggior parte dei pacchetti grafici purtroppo mancano -, Pro-Artisan possiede tutte le carte i regola per essere apprezzato da qualunque artista.

I manuali sono spesso involuti come forma, pieni di errori e pietosamente strutturati. Il manuale di Pro-Artisan è eccellente. All'inizio, dove è più utile e comodo, troviamo un dizionario con i termini più utilizzati, per poi procedere passo passo nell'illustrazione del significato delle varie icone. Questo aiuta molto, visto che molte funzioni non sono immediatamente visibili sottoforma di icona.

Molti pacchetti grafici per computer a 16-bit sono avvolti da abbaglianti schiere di funzioni che nella realtà producono effetti soltanto leggermente diversi l'uno dall'altro. Personalmente sono molto scettico sulla reale utilità e necessità di tali funzioni per l'utente. Pro-Artisan possiede la sua buona dose di extra, alcuni interessanti, altri ridondanti, ma comunque che non oltrepassano mai i limiti rappresentando solo un aspetto del programma. Le routine più apprezzabili in questo senso sono la solarizzazione e le funzioni di anti-aliasing. Specialmente quest'ultima è molto potente e indubbiamente migliore di quelle che vengono implementate sulle macchine a 16-bit, creando una gradazione di colore davvero eccellente e molto realistica.

Sarà molto interessante vedere come crescerà Archimedes ora che possiede del software degno della sua potenza e un modello più alla portata delle tasche umane.

Chi vivrà vedrà!

Ricordiamo che la linea di Computer Archimedes della Acorn, è distribuita nel nostro Paese da Ricordi.

Per chi invece ha già un Archie sul tavolo...
CLARES MICRO SUPPLIES
98 Middlewich Road
Northwich
Cheshire CW9 7DA
tel. 0606-48511

Sotto: Le software house sembrano aver preso una buona strada anche nella produzione di giochi per l'Archie. Interdictor della Clares è uno degli esempi più recenti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grafica

GLOSSARIO DI TERMINOLOGIA INFORMATICA (A-L)

Alla fine dell'estate, dopo l'uscita del primo articolo sulla grafica, un amico mi fece notare di come in effetti noi (intesi come riviste del settore Video Games) trattassimo spesso argomenti tecnici utilizzando sovente una terminologia abbastanza specifica nonostante l'eterogeneità del nostro pubblico. Mi disse inoltre che a suo parere il nostro settore, appunto perché così attraente e quindi interessante anche per persone che non fossero P. Elettronici o Ingegneri, doveva fornire qualcosa di più specifico e cercare di uniformare la cultura informatica dei lettori, cosa che già avviene nei paesi esteri.
Fu allora che ne parlai in redazione con il magnifico duo Gallarini/Di Bello e insieme decidemmo di preparare un glossario di termini di informatica di base per tutti quei lettori magari neofiti del settore informatico oppure semplicemente non attratti dai pesanti volumi di informatica, che non masticano parole come Multi-tasking, Hard-Wired, ROM, RAM, LCD, CPU, Bus...
Certo chiediamo venia a tutti coloro che queste cose già le sanno e vedremo di creare per loro un glossario di vocaboli ancora più tecnici, magari di grafica, nel frattempo un bella ripassata però non farà certo male!

ACCESSO: in informatica può essere di due tipi: Diretto in Memoria (DMA - Direct Memory Access) ovvero un sistema per trasferire dati da e verso la memoria di un computer senza l'intervento della CPU.

SEQUENZIALE O SERIALE: che si riferisce a unità come le memorie su nastro su cui, per ricercare un dato, è necessario leggere tutte le posizioni intermedie tra quella attualmente in esame e quella in cui si trova la nostra informazione.

ACCUMULATORE: circuito nell'unità centrale di elaborazione di un computer che esegue operazioni di tipo aritmetico e di tipo logico.

ALFANUMERICO: detto della rappresentazione dei caratteri (lettere, cifre, segni di interpunzione, simboli grafici) adoperati dal Computer.

ALGEBRA BOOLEANA: metodo per esprimere i rapporti logici tra entità, es. Le proposizioni o lo stato di ON/OFF di un circuito o un tasto switch. Inventata dal matematico inglese del XIX secolo George Boole.

ARCHIVIO (File): insieme di dati logicamete

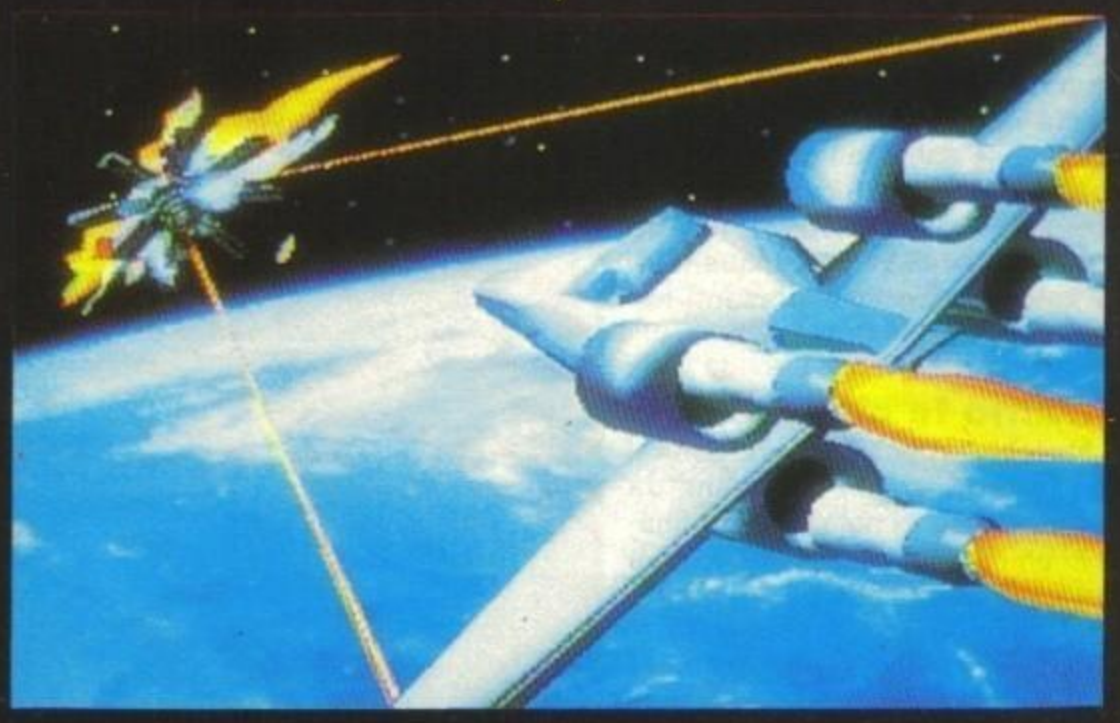
ANIMAZIO... che passion

Un'avventura nel dedalo dei pacchetti per l'animazione su Amiga.

Avventurarsi nel reame dell'animazione di Amiga non è cosa da poco. Frugando tra i miei bitmap sono infatti rimasto sorpreso nel constatare che tutte le strade corrono in direzioni diverse.
Il sistema Anim era stato concepito bene per le alte velocità, ma stranamente, è rimasto abbastanza intonso. La via della Antic è interessante per tutte le sue possibilità e le sue ramificazioni ma per ora è piuttosto limitata. Il modo Hash promette bene, ma prima bisogna farlo funzionare e poi capirlo. Nel campo del 3-D si trovano molte cose degne di attenzione, ma la pazienza richiesta è eccessiva.
La prima cosa che appare poi evidente avventurandosi in questo strano mondo è l'assoluta mancanza di interconnessoni tra le varie strade. Così, chi vuole addentrarvisi è costretto ad affidarsi al caso (oppure a leggere questo articolo). Mi sembra doveroso avvertirvi però di non aspettarvi un trattato su come realizzare un'animazione con un pacchetto piuttosto che un altro; anche gli articolisti sono degli esseri umani. Piuttosto una panoramica abbastanza ampia delle prospettive del mercato.

VEDIAMO DI CAPIRCI

I programmi che vengono citati in questo articolo sono stati selezionati in base ai seguenti criteri. Innanzitutto il programma non doveva fagocitare tutte le risorse della macchina. Doveva lavorare in tutti i modi grafici e supportare tutti gli standard grafici IFF (Interchange File Format) compreso Anim. L'interfaccia di lavoro doveva essere un insieme di icone, menu, di funzioni richiamabili da tastiera mentre il manuale doveva essere ben scritto e facilmente consultabile. I codici dovevano essere efficienti e brevi al tempo stesso, sfruttando a pieno le capacità della macchina, e dove possibile, dovevano utilizzare come memoria minima i 512 Kb standard. Non tutti hanno tutti questi requisiti contemporaneamente, alcuni solo uno o due, ma si sa, dalla vita non si può avere tutto.
Come nelle animazioni che si fanno



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ONE e!!!

sugli angoli del diario o del libro di storia, anche le animazioni sul computer si basano sul medesimo principio. Le immagini vengono alternate molto velocemente per indurre il cervello a percepire un movimento fluido. Quello che caratterizza le animazioni sul computer e categorizza i programmi, è il sistema con cui vengono creati e gestiti i singoli fotogrammi; esistono animatori 2D, oppure modellatori object-oriented 3D. La differenza è semplice, negli animatori 2D, chiamati CEL ANIMATORS (CEL sta per CELLULOIDE con un chiaro richiamo al mondo del cinema), l'artista crea ogni singolo fotogramma a mano sullo schermo. Mentre con il metodo 3D, l'animatore veste i panni del regista e disegnatore. Dopo aver creato l'oggetto (l'attore per parlare di cinema) in un ambiente pseudo tridimensionale, l'artista dirige il calcolatore per illuminare mostrare e muovere l'oggetto nel suo mondo tridimensionale.

LAVORIAMO IN 2D

Qualsiasi artista ha bisogno di uno strumento basilare, sia che lavori in 3D oppure in 2D; un programma di disegno. Deluxe Paint è lo standard contro cui misurarsi. Nella sua ultima incarnazione, la terza, DELUXE PAINT III ha infranto le barriere di tutti i programmi grafici fino ad oggi presenti sul mercato. Implementando una routine di animazione, Dan Silva ha trasformato la sua creatura da programma paint a programma di animazione. Con questo sistema, chiamato Anim-Paint, potete immagazzinare in un brush una serie di fotogrammi. Poi, potete animare il brush mentre dipingete. Se dipingete con il brush animato usando tutti i fotogrammi (all frames) lascerete una traccia continua, se al contrario utilizzate un singolo fotogramma per brush (individual frame) lascerete una specie di fermo immagine della vostra animazione sullo schermo. Potete automatizzare questo processo, e lasciare che sia il programma a preoccuparsi delle rotazioni, inversioni e ingrandimenti di una determinata gamma di fotogrammi, in modo simile al modo perspective del DE-

Un'immagine classica di Photon Paint III

correlati che vengono trattati come un unico complesso. I files possono contenere diverse informazioni, codici di programma, dati grafici, dati sonori, di testo, oppure record di archivi, e altri ancora in base alle applicazioni.

ASCII: acronimo di American Standard Code for Information Interchange. E' il sistema più utilizzato per la codifica dei simboli alfanumerici in codice binario.

ASINCRONO: sistema di comunicazione in cui il dato viene spedito non appena pronto. Si differenzia da altri sistemi di comunicazione in cui i dati vengono inviati ad intervalli determinati.

BACKUP: operazione di copiatura di uno o più File o archivi su una memoria permanente per garantire la sicurezza dei dati nel caso la copia originale venga smarrita o danneggiata. Non vale farlo per gli amici!

BASIC: acronimo di Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code ovvero codice generalizzato di istruzioni simboliche per principianti. Si tratta di un linguaggio di programmazione sviluppato al Dartmouth College per i Personal Computer e per gli utenti meno esperti. Oggi ci sono in commercio compilatori BASIC che permettono di creare programmi di qualità paragonabile a quella del Pascal o altri linguaggi più "seri".

BINARIO: componente che ha due sole condizioni possibili.

BIT: elemento più piccolo di un dato in un computer, può avere valore binario, ovvero zero o uno. La parola Bit deriva dalla contrazione delle parole Binary Digit (cifra binaria).

BIT-MAP (Grafica): sistema che permette di controllare i singoli pixel di uno schermo consentendo di creare grafici di notevole qualità (varia in base alla risoluzione del Computer e del Monitor). Il suo contrario è rappresentato dall'indirizzamento a blocchi.

BYTE: sequenza di bit, generalmente otto, considerata come un'unità per il calcolo e la memorizzazione dei dati.

BUFFER: area di memorizzazione temporanea di dati, solitamente usata per contenere le informazioni in trasferimento tra computer e altre periferiche, ad esempio stampanti, che operano a velocità diverse.

BUS: gruppo di collegamenti elettrici in parallelo che permettono lo scambio di segnali fra i vari componenti di un sistemi di elaborazione. Possono essere Bus Dati, ovvero fili presenti all'interno del computer che servono a trasportare da e verso la memoria i dati.

CARATTERE: singolo elemento di stampa (una lettera, un numero o un simbolo) usato

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per rappresentare dei dati. I simboli di untesto comprendono anche elementi non visibili; spazi, margini di tabulazione, ritorno di carrello, codici colore e di stile.

CHIP: circuito integrato su un sottile strato di silicio, composto da migliaia di transistor e altri componenti elettronici.

CHIP DI MEMORIA: chip i cui componenti formano migliaiadi celle, ognuna contenente un solo bit di informazione.

CIRCUITO: rete chiusa attraverso la quale può passare la corrente.

CIRCUITO INTEGRATO (IC): circuito elettronico i cui componenti sono stampati su un substrato di materiale semiconduttore, generalmente silicio.

CLOCK: dispositivo, generalmete alimentato da un cristallo di quarzo, che emette pulsazioni regolari impiegate per coordinare il funzionamento del computer.

COBOL: acronimo di COmmon Buisness-Oriented Language - linguaggio comune dedicato a problemi gestionali. E' un linguaggio di programmazione ad alto livello adatto ad applicazioni di tipo commerciale e gestionale che richiedono la manipolazione di archivi molto complessi, come quelli del personale o dell'amministrazione di una società, e una enorme quantità di stampe.

CODICE BINARIO: sistema di codificazione del linguaggio e/o delle cose con combinazioni di due simboli; zero - uno, vero falso, oppure presenza o assenza di tensione.

COMANDO: enunciato tipo STAMPARE oppure COPIARE che mette in moto una sequenza di istruzioni pre-programmate.

COMPUTER: macchina programmabile che riceve, elabora e visualizza dei dati.

COMPUTER ANALOGICO: computer dove variabili fisiche ininterrotte, es. la pesata di un determinato prodotto in una fase di un processo produttivo industriale o la grandezza di una tensione, rappresentano i dati.

COMPUTER DIGITALE: computer che funziona con dati espressi in forma discreta, oppure acceso-spento (vedi Codice Binario), enon con la forma continua del computer analogico.

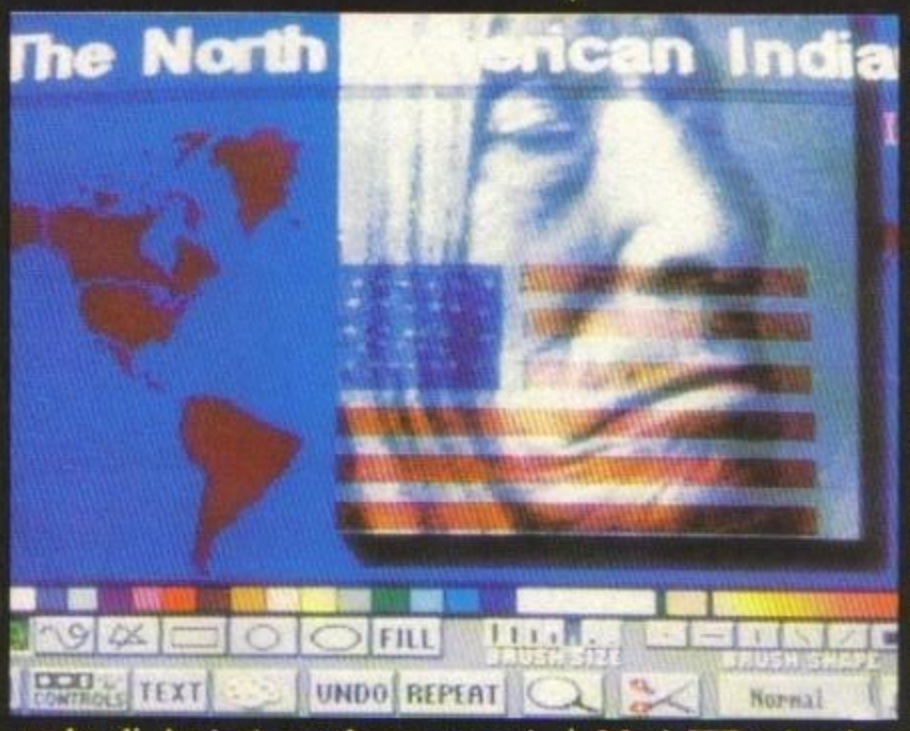
COMUNICAZIONE DATI: trasferimento di dati codificati via segnali elettrici da un trasmettitore a un ricevente (vedi Modem).

CONFIGURAZIONE: complesso di apparecchiature che formano un particolare sistema (dischi, hard-disk, monitor, stampanti...).

LUXE PAINT II. Siete sazi? Salvate il tutto in modo Anim.
Ma come avevamo già detto, DELUXE PAINT III non lavora in HAM e questo per molto versi, è una limitazione notevole. Per chi non ce la facesse a lavorare con solo 32 colori, allora consiglio Photon Paint che nell'ultima realease (la seconda) implementa anch'esso una routine per l'animazione.

PARTIAMO DAL BASSO

Jim Kent, autore del famoso AEGIS ANIMATOR, ha implementato molte delle caratteristiche del suo primo (e



anche di Amiga) pacchetto per animazione nel suo ultimo sforzo ZOETROPE. Offrendo sia l'aspetto animazione sia quello pittorico, questo programma potrebbe sembrare a prima vista il tutto in uno per le animazioni professionali, se non fosse per una piccola limitazione.
Come per i "nonni" delle animazioni, ZOETROPE supporta infatti solo il modo grafico lo-res (320X200,32 colori).
L'interfaccia non è delle più friendly ma è efficiente. Alcune delle caratteristiche implementate sono comunque davvero interessanti e nuove; il APM (Automatic Pixel Mover) permette di imprimere al brush ogni tipo di rotazione, ingrandimento o inversione. Una originale routine permette di incrementare notevolmente la velocità di tracciamento e di mischiare in un unico brush due immagini miscelandone automaticamente i colori. E' possibile usare palette diverse in un singolo file Anim. Un facile editor di script e un ottimo editor di fotogrammi facilitano le operazioni di ritocco. Sfortunatamente però tutto questo è sprecato in un mondo in lo-res, e rende il programma valido solo per scopi elementari e non certo professionali.

TAGLIA E INCOLLA

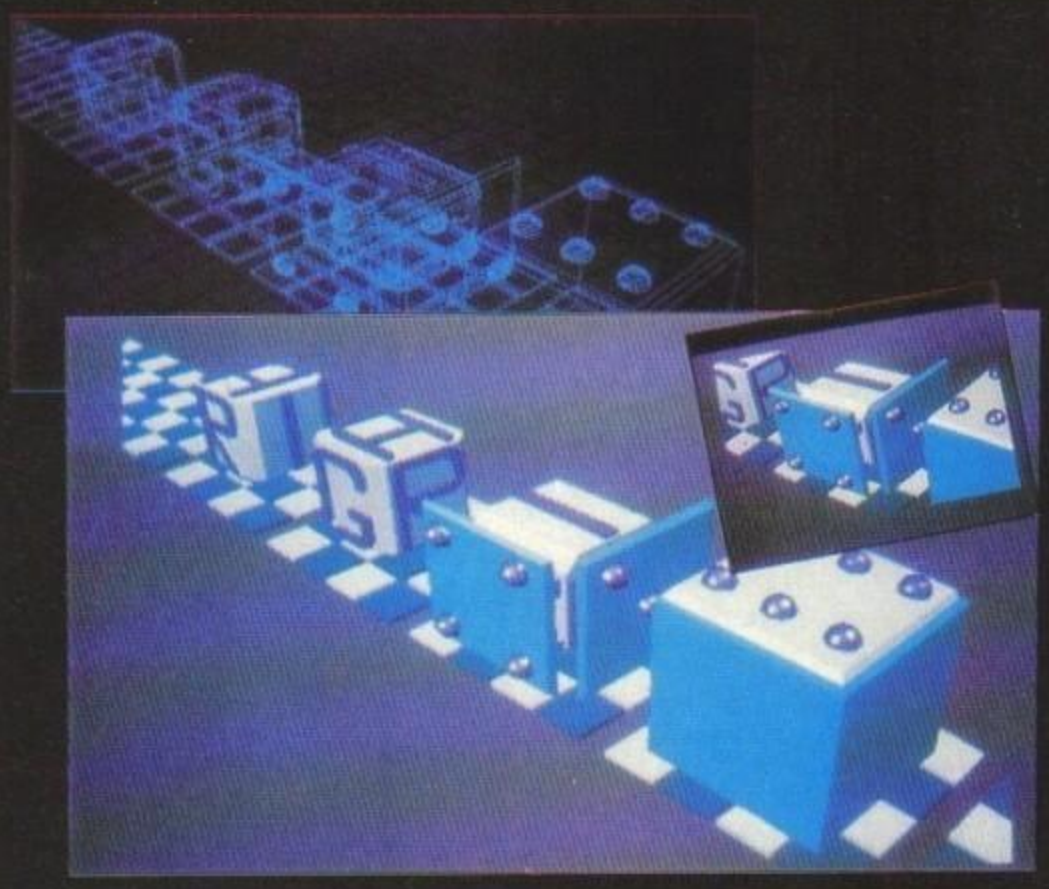
Zoetrope soffre della lo-res, ma a tenergli compagnia troviamo subito MOVIESETTER. Probabilmente il programma di animazione più intuitivo presente sul mercato, MOVIESETTER vi permette di manipolare il vostro oggetto o porzioni di schermo sul video tramite il sistema WYSIWYG (What You See Is What You Get). I menu sono mostrati sotto l'area di lavoro, in modo da non intralciare le operazioni. Anche se supporta solo il modo lo-res, MOVIESETTER può utilizzare come sfondo immagini in overscan , eliminando così i bordi dello schermo.
MOVIESETTER accetta file ILBM (Inter-Leaved Bit-Map) IFF, e brush per il background e il foreground. Il programma manca però del supporto per il sistema Anim.
Creare un animazione con MOVIESETTER è una questione di tre passi. Create e visionate le azioni o il movimento del vostro personaggio nel Set Editor. Lo Scene Editor userà poi quelle immagini per creare una traccia, che montata insieme alle altre formerà la scena. Le scene, come in un film vero, costituiranno poi l'animazione vera e propria. Facendo poi girare il Player potrete finalmente rivedere la vostra creatura. Ora non resta che aggiungere i ritocchi, effetti sonori, movimenti del background, color cycling, looping ect. ect...
MOVIESETTER, al contrario di Zoetrope, non possiede nessuna velleità professionale e ciò lo rende un programma davvero grandioso per tutti gli altri scopi.

AGGIUNGIAMO UNA DIMENSIONE

Esistono persone molto creative che

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



per non sanno disegnare nemmeno una linea retta, i programmi di modellazione 3D rappresentano per loro un vero e propio paradiso. Ma una volta provati però ci si accorge immediatamente che questi programmi hanno delle forti limitazioni. Il Rendering in 3D, ovvero il sistema di colorazione che permette di ottenere quegli effetti così realistici e tridimensionali che siamo abituati a vedere, consuma molto tempo, moltissimo tempo e forse anche di più! Disegnare una testa in modo preciso, realistico, senza spigoli vivi può significare definire centinaia se non migliaia di punti. Anche se lasciamo che la macchina faccia il lavoro più monotono, il rendering di un singolo fotogramma porta via molte ore. Attenzione, non che questo sistema sia da escludere, anzi, questo sarà l'avvenire dell'animazione, ma per il momento il tempo necessario è davvero mostruoso.

Considerazioni a parte, parliamo di SCULPT ANIMATE 4D. Ragionevolmente potremo dire che questo pacchetto grafico è il più popolare animatore object-oriented nel mondo Amiga. Sfortunatamente la sua interfaccia non è la più intuitiva con cui lavorare.

Il neo principale di questa ottava meraviglia è proprio la sua interfaccia a tre finestre. La vista in proiezione ortogonale poteva andare bene per i fogli di carta e i disegni del Liceo, ma non si addice all'era informatica. Quindi la Byte by Byte dovrà lavorare sodo prima di portare il suo stile di animazione al livello delle masse. Ma fatto salvo questo inconveniente, SCULPT ANIMATE 4D e davvero perfetto. Supporta tutti i modi grafici, salva in ILBM e in Anim, possiede un manuale eccellente. Inoltre per chi non avesse un mega di memoria o un chilometrico conto in banca, la Byte by Byte ha messo in commercio SCULPT ANIMATE 4D Jr. Che però non supporta il ray tracing.

Il concorrente diretto, pronto a detroneggiare SCULPT ANIMATE 4D, è TURBO SILVER 3.0. Molto più accessibile come prezzo, più veloce nel rendering pur mantenendo una eccellente qualità può usare immagini bitmap come texture da sovrapporre alle forme realizzate. Creare animazioni con questo pacchetto è facile e immediato. Anche qui però l'interfaccia manca di chiarezza e di intuitività. Il manuale è molto più scarno di quello di SCULPT ANIMATE 4D, ma risulta comunque chiaro.

Ultimo della lista solo per puro caso, troviamo VIDEOSCAPE 3D. Pioniere dell'animazione in 3D, che, nonostante il tempo passi così come le versioni, non riesce a scrollarsi di dosso alcuni bugs che alcune volte permettono di vedere oltre una superficie che era stata definita solida!

Per correggere alcuni bugs che il programma dimostrava avere nell'assemblaggio di superfici, è stato introdotto un buffer, che non ha affatto risolto il problema; ha però velocizzato i tempi di rendering. Con il buffer inserito i tempi di rendering risultano infatti più veloci sia di SCULPT ANIMATE 4D che di TURBO SILVER 3.0. In più, VIDEOESCAPE 3D permette di salvare in Anim e produce immagini in tutti i modi gra-

CONFIGURAZIONE BASE: complesso di accessori che fanno parte del sistema che acquistate, es. il prezzo commerciale di Amiga 500 riguarda la configurazione elementare, cioè drive, mouse, tastiera con unità centrale incorporata.

CONTATORE DI PROGRAMMA: registro che indica l'indirizzo di memoria dell'istruzione successiva del programma in esecuzione e che l'unità di elaborazione centrale deve eseguire.

CPU: acronimo di Central Processing Unit - Unità Centrale di Elaborazione. Parte del computer che interpreta ed esegue le istruzioni. E' formata da un'unità di aritmetico-logica, un'unità di controllo e una piccola quantità di memoria.

CRISTALLO DI QUARZO: sottile scheggia di quarzo che vibra ad una frequenza perfettamente costante in relazione alla corrente elettrica a cui viene sottoposta. Stesso principio di funzionamento degli orologi da polso.

CURSORE: punto luce mobile sullo schermo di un computer che indica il punto di azione o di attenzione. Può essere lampeggiante o fisso e rappresentato da diversi caratteri a seconda del linguaggio o del programma in esecuzione.

DECODIFICATORE DI INDIRIZZI: circuito che invia i segnali sul bus degli indirizzi alle celle di memoria, oppure ai chip.

DIGIT: posizione di un carattere in un numero (il numero 524, per esempio ha tre cifre o digit) oppure uno qualsiasi dei numero da zero a nove.

DIGITALE: relativo alla rappresentazione o alla trasmissione di dati usando i segnali discreti.

DIGITALIZZAZIONE: rappresentare in forma discreta, oppure numerica, oppure convertire un segnale analogico, in tale forma.

DISCO o DISK: sottile disco, generalmente di plastica o metallo ricoperto di materiale magnetizzabile, che viene suddiviso in piste concentriche e in settori di pista per immagazzinare dati durante la formattazione.

DISCO WINCHESTER O RIGIDO: disco per immagazzinamento-dati, di grosse capacità, detto rigido perché sigillato permanentemente sul suo drive per evitare danneggiamenti del supporto magnetico o delle testine di lettura e scrittura da parte di agenti esterni.

DISK DRIVE: meccanismo che aziona un disco magnetico, ne legge il contenuto e vi registra dati. Comprende varie parti tra cui le testine di lettura/scrittura, i motorini e l'interfaccia con l'unità centrale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grafica

DISPLAY A CRISTALLI LIQUIDI (LCD): visualizzatore formato da segmenti di un materiale a cristalli liquidi riflettenti sistemati tra due sottili lastre di vetro, che vengono polarizzati per formare caratteri e oggi anche simboli grafici. Tutti i video giochi tascabili hanno un visore a cristalli liquidi.

ELETTROMECCANICO: si dice di apparecchio formato da componeneti elettrici e meccanici. La maggior parte dei primi computer possedevano dispositivi elettromeccanici.

ELETTRONICA: la scienza o l'uso di conduttori di elettroni, es. Valvole elettroniche e transistor, che non hanno parti in movimento.

ESPANSIONE: si dice del processo di ampliamento delle prestazioni del personal quando vengono sviluppate nuove funzioni o vengono migliorate quelle già esistenti.

FILE: un file è una raccolta di informazioni fra loro collegate, simile ad uno schedario. Le schede, così come i file, possono contenere qualsiasi tipo di informazioni: lettere commerciali, statistiche, fatture ecc. I file possono inoltre contenere dati relativi a disegni suoni o, infine, programmi.

FLOPPY DISK: piccoli dischi flessibili impiegati per immagazzinare dati o programmi a basso costo.

GRAFICA: in generale si dice dell'uso di linee o figure al posto dei soliti caratteri alfanumerici. Vedi voce sotto.

GARFICA BIT-MAP: tecnologia che permette di controllare i singoli pixel di uno schermo, consentendo la rappresentazione di grafici in alcuni casi di risoluzione davvero eccezionale. E' possibile la rappresentazione di archi, cerchi, sinusoidi e altri tipi di curve, cosa non possibile con l'ltro tipo di tecnologia detta indirizzamento a blocchi.

GUIDATO DA MENU: si dice di un sistema di elaborazione che usa come interfaccia utente un insieme di menu piuttosto che un linguaggio strutturato a comandi.

HARDWARE: parte fisica di un elaboratore

HARD-WIRED: parte incorporata dal fabbricante e quindi insensibile ai cambiamenti possibili da parte della programmazione.

INDIRIZZO: ubicazione di una cella particolare della memoria di un computer, ussualmete viene rappresentata nei programmi di monitor con una stringa esadecimale di varia lunghezza a seconda della vasità della memoria del calcolatore stesso.

INPUT: (immissione) si dice dei dati immessi

fici di Amiga.
Per finire giusto un assaggio. Promesso da tanto, è finalmente arrivato (all'estero si intende!) CALIGARI PRO. Questo programma dalla sua ha due cose, un'interfaccia utente davvero eccezionale e una velocità impressionante. CALIGARI utilizza un ambiente realmente tridimensionale. Create in 3D, e colorate in 3D. Il tempo di rendering e davvero incredibile, ma non è supportato il ray tracing. Anche l'animazione ha i suoi problemi, CALIGARI non supporta né Anim né ILBM o qualsiasi altro standard di Amiga. Ma ora reggetevi forte, il suo costo è di circa $2000 (£2.700.000!!!). No comment.

APPRENDISTI ANIMATORI CERCASI

Sullo stesso piano dei programmi 3D ma abbastanza sperduto nell'aere troviamo ANIMATOR: APPRENTICE. APPRENTICE e stato creato per ovviare alle limitazioni dei programmi di modellazione 3D in fase di animazione realistica.
Per creare un animazione bisogna creare l'azione con una figura stilizzata e aggiungervi l'apparenza dell'oggetto. Il programma esegue il resto del lavoro: aggiunge il corpo dell'oggetto sullo scheletro creato, lo rappresenta da ogni punto vista, aggiunge le sorgenti luminose con i relativi punti di luce e ombre e crea il file finale con le sequenze dell'animazione. Troppo bello per essere realisticamente vero!
Infatti. Il primo scoglio è la solita interfaccia — sempre che di interfaccia si possa parlare. Lo sforzo del manuale in questo senso è vano. Una volta sorpassato questo problema, ci si accorge che le viste del nostro oggetto, non sempre combaciano alla perfezione.
L'idea alla base di APPRENTICE è davvero geniale così come lo è la tecnica, peccato che non lavori perfettamente. Il manuale della versione 3.0 mi dicono essere migliore e completamente riscritto, ma i problemi restano. Speriamo in uno sviluppo nelle prossime versioni perché è un programma davvero eccellente. Da tenere sott'occhio!

GLI AFFARI SI COMPLICANO

Anche se non è un programma di animazione nel vero senso della parola, THE DIRECTOR è lo strumento per animazione più potente che abbia mai visto. Funziona come un collante per tutte le parti della vostra animazione.
L'interfaccia utente non esiste, avete bisogno semplicemente di un text editor per scrivere il file in un linguaggio simil-basic che verrà successivamente compilato da THE DIRECTOR per creare un file con estensione .Film. I file .Film vengono fatti girare da Projector. Con DIRECTOR potete fare tutto quello che la vostra fantasia vi suggerisce, non ci sono limitazioni predefinite. Potete creare dal semplice slide show con sonoro, a grafici in animazione, scrolling di immagini e anche brevi ma complicatissime animazioni; tutto insomma. DIRECTOR supporta tutti gli standard e i modi grafici di Amiga.
Per i professionisti però il programma giusto è sicuramente PHOTON VIDEO: CEL ANIMATOR, un programma di animazione in 2D. PHOTON VIDEO:CEL ANIMATOR utilizza il page-flipping in modo davvero intensivo. Potete muovervi attraverso la vostra animazione, variarne la velocità per migliorare il movimento del vostro personaggio. Il programma supporta IFF e Anim files in tutte le risoluzioni, e decomprime i file Anim nei fotogrammi IFF. Potete sincronizzare suoni e immagini. Infine utilizzando PHOTON VIDEO:CEL ANIMATOR con PHOTON VIDEO: TRANSPORT CONTROLLER potete agevolmente trasferire le vostre animazioni su un videotape tramite un controllore di fotogrammi per videoregistratori.

TIRAMO LE SOMME

Molte limitazioni e nei del software che ho illustrato sono il risultato di decisoni prese dai progettisti del software stesso. Quello che noi poveri Amighisti possiamo fare è di immaginare un software su misura per noi, ma infine lasciare che siano loro a decidere.
Le domande di circostanza sono tante, una per tutte; possibile che i produttori ignorino i vantaggi di un formato unico?
Molti programmi di rendering 3D sono dei divoratori di memoria. Solo perché Amiga possiede la possibilità di espandere la sua memoria i programmatori non dovrebbero avere il diritto di utilizzarla tutta. Abbiamo pagato per quella serie di memorie RAM, possibile che non possiamo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

avere diritto di utilizzarne un po' anche noi?
Comunque, tra tutto il software visionato MOVIESETTER è probabilmente il migliore per cominciare a muovere i primi passi senza sentirsi frustrati. Per chi si sente già un Walt Disney, DELUXE PAINT III o PHOTON PAINT e DIRECTOR sono gli strumenti indispensabili.
Ora non mi resta che lasciarvi andare a procurarvi da qualche importatore o direttamente alle case produttrici i programmi che vi servono per installare il vostro studio di grafica.
Salutoni, alla prossima!

Marco Galardi

Prodotti & Indirizzi

AEGIS ANIMATOR • £100.000
VIDEOSCAPE 3D • £270.000
AEGIS DEVELOPMENT
2115 PICO BLVD.
SANTA MONICA, CA 90405

CANADA L5M 2C2
800/387-8192 (US)
416/828-0913

ANIMATOR: APPRENTICE • £400.000
HASH ENTERPRISES
2800 E. EVERGREEN
VANCOUVER, WA 98661
206/693-7443

TURBO SILVER 3.0 • £270.000
IMPULSE INC.
6860 SHINGLE CREEK PKWY.#10
MINNEAPOLIS, MN55430
612/566-0221
800/328-0184

PHOTON PAINT 2.0
PHOTON VIDEO: CEL ANIMATOR • £200.000
PHOTON VIDEO: TRANSPORT CONTROLLER • £400.000
17408 CHATSWORTH ST.
GRANADA HILLS, CA 91344
818/360-3715
800/522-2041

CALIGARI PRO • £2.700.000
OCTREE SOFTWARE

Qui a sinistra un esempio di 'clip-art' per Animator della Aegis (si tratta di elementi grafici su dischi aggiuntivi)

213/392-9972

ZOETROPE • £190.000
ANTIC PUBLISHING
544 SECOND ST.
SAN FRANCISCO, CA 94107
415/957-0886

SCULPT ANIMATE 4D • £675.000
SCULPT ANIMATE 4D JR • £ 200.000
BYTE BY BYTE
ARBORETUM PLAZA II
9442 CAPITOL OF TEXAS HWY. N.
SUITE 150
AUSTIN, TX 78759

DELUXE PAINT III • £200.000
ELECTRONIC ARTS
1820 GATEWAY DR.
SAN MATEO, CA 94404
415/571-7171

MOVIESETTER • £135.000
GOLD DISK
PO BOX 789, STREETVILLE
MISSISSAUGA, ONTARIO

311 WEST 43RD ST.
SUITE 904
NEW YORK, NY 10036
212/262-3116

THE DIRECTOR • £100,000
THE RIGTH ANSWER GROUP
BOX 3699
TORRANCE, CA 90510
213/325-1311

ATTENZIONE, I PREZZI SONO SOLO INDICATIVI E SONO CALCOLATI SUL PREZZO DEI CATALOGHI AMERICANI AL CAMBIO DEI LIRE 1.350 PER DOLLARO. LA REDAZIONE NON SI ASSUME NESSUNA RESPONSABILITA' IN CASO DI VARIAZIONE DI PREZZI DOVUTA ALL'EVENTUALE IMPORTATORE O ALLE SPESE DI SPEDIZIONE OLTRE OCEANO.
PER QUANTO NE SAPPIAMO AD OGGI NESSUNO DEI SUDDETTI PRODOTTI E' DISTRIBUITO UFFICIALMETE NEL NOSTRO PAESE.

nel computer tramite uno qualsiasi dei suoi dispositivi preposti a tale scopo, tastiera, mouse, tavoletta grafica, digitalizzatori ecc...

INTERATTIVO: si dice di un sistema in grado di sostenere un "dialogo" con l'utente attraverso la tastiera piuttosto che uno qualsiasi dei dispositivi di input e di generare una risposta. Si dice comunque anche di un sistema in grado di ripondere semplicemente ad un comando.

INTERFACCIA: si dice del complesso dei componenti elettronici che collegano un apparecchio esterno, per esempio un monitor, con il computer.

INVERTITORE: elemento logico che riceve un'unica immissione e la trasforma nel suo sato opposto.

ISTRUZIONE: comando elementare nel linguaggi macchina impartito all'Unità Centrale di Elaborazione del calcolatore. Una serie di istruzioni formano un programma.

JOB: compito che il computer deve eseguire, per esempio leggere un file piuttosto che inviare i dati a una stampante.

KILOBYTE (Kb): multiplo del Byte equivalente a 1.024 byte (1.024 è quindi un K, cioè il numero due elevato alla decima potenza), ultimamente utilizzato come unità di misura per le capacità di memoria.

LEGGERE (READ): procedura con cui la CPU di un computer analizza i dati nella mmoria o li trasferisce alla memoria mediante uno strumento di immissione es. un floppy disk.

LINGUAGGIO: serie di regole o convenzioni per illustrare un procedimento al computer.

LINGUAGGIO MACCHINA: serie di istruzioni in codice binario, che il computer è in grado di interpretare senza l'intervento di un traduttore.

LOCALE: connessione permanente (hardwired) di un computer con un altro computer, un terminale o una perifirica come avviene per esempio nelle reti locali. Il suo contrario e remoto.

by Marco Galardi

Allegato al prossimo articolo sulla grafica troverete un altro 'pezzo' del nostro glossario. Non perdetevi l'appuntamento!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immagina...

Un mondo di giochi di simulazione, di wargames, dall' Assedio di Gerusalemme (70 d.c.) ai nostri giorni.

Immagina...

Migliaia di miniature (fantasy e storiche) delle ditte più diverse, Grenadier, Ral Partha, Citadel, Marauder, RAFM, ecc.ecc..

Immagina...

Un universo di giochi di ruolo.....
Dal fantasy tradizionale alla fantascienza ed oltre.
Tutti i giochi di ruolo di cui hai sentito parlare, ma che non hai incontrato altrove.

A Firenze:
Stratagemma
Via Giusti 15 A/B
Tel. 055/2477655

A Milano:
AVALON
Via Paisiello N°4 (MM Loreto)
Tel. 02/29400410

A Modena:
Idea Giochi
Via T. Badia 16
Tel. 059/219637

Questo buono vale £ 2000!!

Ritaglia il riquadro inferiore di questa pagina ed usalo presso uno dei negozi sopracitati per ottenere uno sconto di £ 2000 su un acquisto di giochi o miniature non inferiore alle £ 20000

GM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BACK

Veni, Vidi... ...MIDI

BACK

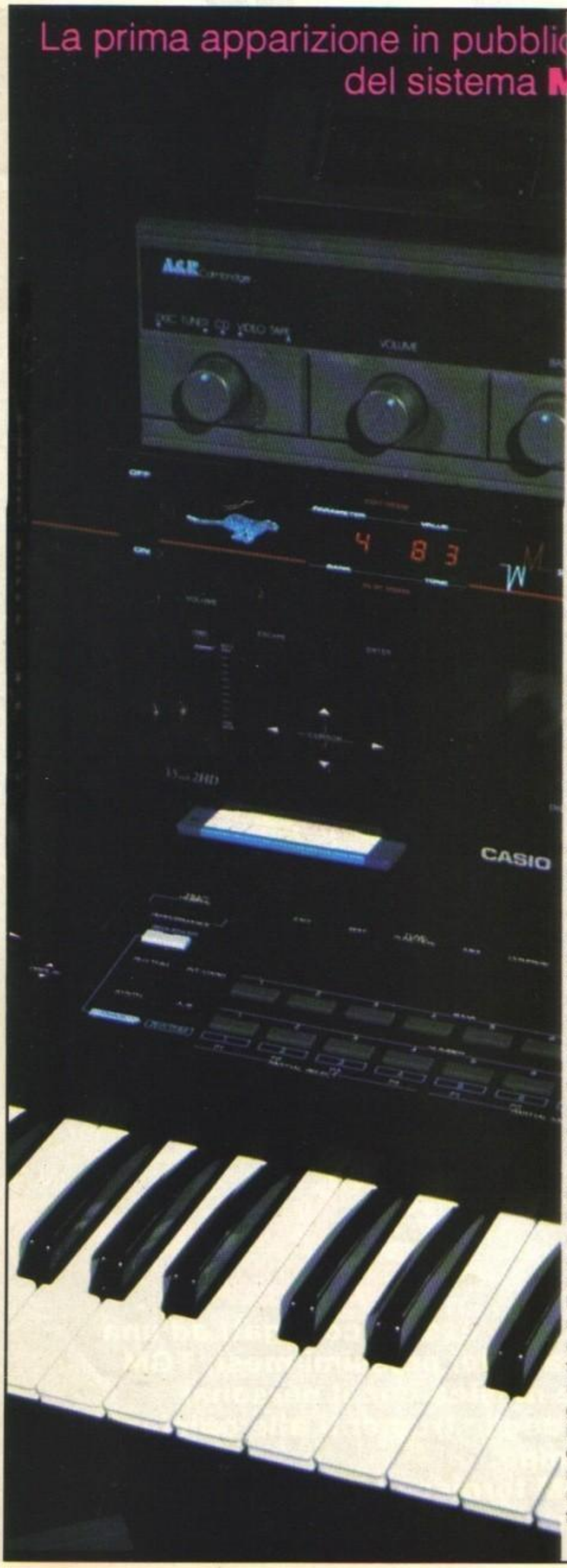
Chissà quante volte avete guardato Rock A Mezzanotte o Videomusic oppure avete ascoltato una canzone alla radio pensando "Ah, se potessi farlo anch'io"...
Ma se non sapete suonare alcuno strumento le vostre possibilità sono quasi zero, giusto? Sbagliato! Utilizzando un computer, persino il 'musicista in erba' più inesperto può creare qualcosa di orecchiabile.
Grazie al MIDI (Music Instrument Digital Interface) i computer possono essere collegati ad una vasta gamma di strumenti musicali. Nei prossimi mesi, TGM esplorerà tutti gli aspetti del fare musica con il personal computer. Dalla semplice scelta degli strumenti alle opinioni e i consigli dei professionisti nel campo.
In questo 'inserto' inaugurale TGM fornisce la guida di base per principianti al sistema e agli strumenti MIDI...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La prima apparizione in pubblico del sistema **MIDI**



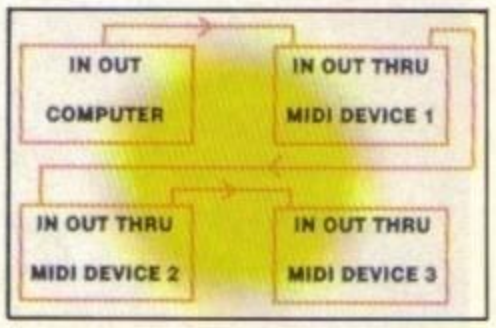
avvenne durante il NAMM (Meeting dell'Associazione Nazionale dei Mercanti della Musica) del 1983.

Concepito originariamente come un metodo per collegare insieme diversi sintetizzatori in modo che suonando un tasto sulla tastiera di un synth producesse delle note anche sugli altri (i tastieristi si lamentavano di non riuscire ad ottenere il suono "grasso" che volevano suonando semplicemente su di una sola tastiera), il MIDI ha continuato ad evolversi sino a diventare uno standard internazionale per le comunicazioni.

Gli utenti di home computer *furono fra i primi a vedere le* potenzialità del MIDI — era possibile controllare degli strumenti tramite il computer permettendo all'utente di fare cose impossibili per delle semplici mani umane.

Ma di che cosa avete bisogno per mettere su il vostro sistema di musica computerizzata? Naturalmente il vostro computer andrà a finire al centro del sistema. Questo sarà collegato agli strumenti musicali via MIDI.

Mentre le interfacce MIDI sono disponibili per la maggior parte degli home computer, la mancanza di software di controllo di qualità limita pesantemente il loro utilizzo sulle macchine ad 8 bit. Avete veramente bisogno di usare un PC, un Amiga od un ST. I computer ST hanno avuto la parte del leone per lungo tempo grazie soprattutto alle loro porte MIDI incorporate, ma l'Amiga sta rapidamente riconquistando terreno ed i PC possono contare su di un gran numero di strumenti disegnati appositamente per loro.Una volta che avete scelto il computer vi servirà dell'equipaggiamento musicale MIDI. Sono disponibili strumenti adatti a qualsiasi necessità e disponibilità finanziaria. La configurazione ideale è composta da un computer, un qualche tipo di tastiera/sintetizzatore ed un modulo sonoro multitimbrico. In ogni caso, ci sono alcune tastiere che includono capacità sonore multitimbriche evitandovi così di dover acquistare un modulo sonoro. Controllate la guida esclusiva di TGM agli strumenti MIDI per una spiegazione dei termini che non vi sono famigliari. Ma prima che facciate cantare in perfetta armonia il vostro sistema MIDI avete bisogno di una buona conoscenza del funzionamento del sistema.



Collegamenti MIDI

PORTE MIDI

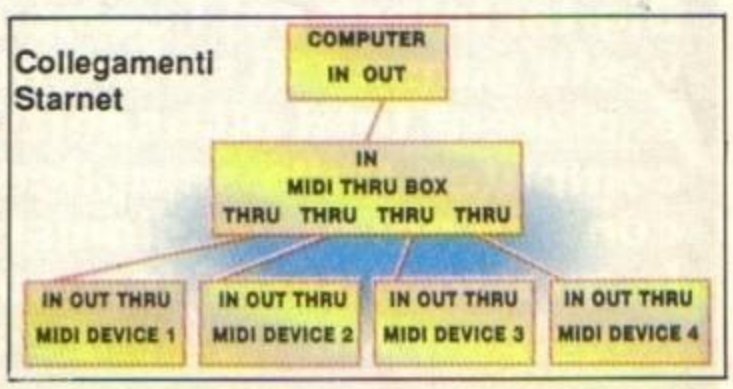
Ci sono tre tipi di porte MIDI: In, Out e Thru (Attraverso), e si trovano generalmente sul retro dello strumento.

Il MIDI IN riceve informazioni da altre apparecchiature MIDI attraverso connessioni MIDI e passa queste informazioni al microprocessore musicale dell'apparecchio.

La porta MIDI OUT fa esattamente l'opposto — spedisce dei dati dal microprocessore agli strumenti MIDI collegati. Le informazioni possono viaggiare in una sola direzione attraverso i collegamenti MIDI.

Infine la porta THRU manda una copia esatta dei messaggi ricevuti dalla porta In ad un cavo MIDI. Il vantaggio delle porte THRU diventa evidente quando vi trovate aa dover collegare parecchi strumenti insieme.

Collegamenti Starnet



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONNESSIONI MIDI

Una volta che avete capito a che cosa serve ciascuna porta MIDI, unire insieme diversi apparecchi diventa semplice.

Se allacciate un computer ad una sola apparecchiatura MIDI, basta collegare il MIDI IN del computer al MIDI OUT dello strumento e il MIDI OUT del computer al MIDI IN dello strumento.

Questo permette ad entrambi gli apparecchi di mandare e ricevere informazioni l'uno all'altro.

Quando collegate insieme due strumenti ricordatevi che le porte IN possono essere collegate solo a porte OUT e viceversa.

Se desiderate farlo avrete la possibilità di unire diversi strumenti insieme e controllarli tutti con un'unica sorgente (ad esempio un computer).

Questo è il momento in cui entrano in azione le porte MIDI THRU.

Una serie di collegamenti a cascata passa copie dei messaggi partiti dal computer a tutti gli strumenti presenti in rete.

Potete espandere la rete a volontà, ma alcuni strumenti creano dei piccoli ritardi prima di mandare informazioni attraverso dei canali THRU, il che può disturbare la sincronizzazione fra le diverse apparecchiature.

Un sistema migliore per collegare diverse apparecchiature insieme è la rete a stella.

Per poter unire gli strumenti in questo modo vi serve una scatola MIDI THRU, che è un'apparecchiatura con una porta IN e diverse porte THRU.

Unite la porta MIDI OUT del vostro computer alla MIDI IN della scatola e poi tutte le porte MIDI IN degli strumenti che vi servono alle MIDI THRU della scatola.

Questo modo di connessione in rete elimina i ritardi ed è molto utile se i vostri strumenti non posseggono delle porte MIDI THRU di per sé.

Entrambi i tipi di collegamenti in rete permettono al computer di parlare a uno o a tutti gli strumenti collegati via MIDI allo stesso tempo.

CANALI MIDI

Le reti trasmettono informazioni dal computer a tutti gli strumenti del sistema. Spesso ci sono però casi in cui si vuole che solo uno strumento risponda a una particolare informazione, e gli altri la ignorino.

Per questo vengono utilizzati i canali MIDI, che vi danno modo di comunicare con apparecchiature specifiche nel sistema.

Ci sono16 canali MIDI. Ogni informazione MIDI ha un numero di canale codificato al suo interno.

Quando uno strumento MIDI riceve un'informazione dalle sue porte, per prima cosa controlla se gli è possibile ricevere messaggi da quel canale, se non ci sono problemi risponde all'informazione, altrimenti la ignora.In questo modo un computer può dire a diversi strumenti di suonare musiche completamente differenti anche se collegati alla stessa rete MIDI.

I moduli sonori multitimbrici possono essere programmati in modo da rispondere simultaneamente ad informazioni provenienti da diversi canali.

CAVI MIDI

Un cavo midi è di tipo schermato, con connettori a cinque pin.

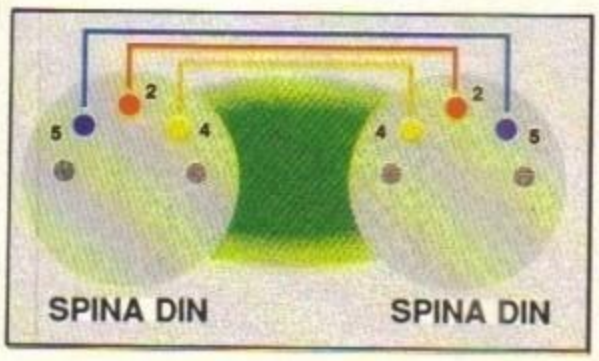
La schermatura protegge il cavo da eventuali interferenze radio che potrebbero disturbare i vostri dati.

Potete trovare cavi MIDI in qualsiasi negozio di musica, ma di solito è più economico costruirseli da soli.

Compratevi un paio di connettori pentapolari ed un pezzo di cavo e saldate il tutto insieme seguendo il diagramma.

E' importante mantenere i cavi più corti possibile per ridurre il rischio di interferenze radio.

Sicuramente un cavo non dovrebbe mai superare i 15 metri.



Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 - 16	1 - 16	memorized
	Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode	Default	3	1, 2, 3, 4	memorized
	Messages	x	POLY, MONO(M=1)	
	Altered	**********	x	
Note Number		36 - 96	0 - 127	
	True voice	**********	0 - 127	
Velocity	Note ON	x 9nH,v=64	o v=1-127	
	Note OFF	x 8nH,v=64	x	
After Touch	Key's	x	x	
	Ch's	x	x	
Pitch Bender		o	o 0-12 semi	7 bit resolution
Control Change	1	o I1	o I1	Modulation wheel
	2	o I1	o I1	Breath control
	5	x	o I1	Portamento time
	6	o I1	x	Data entry knob
	7	o I1	o I1	Foot volume
	64	o	o	Sustain foot sw
	65	o I1	o I1	Portamento f sw
	96	o I1	x	Data entry +1
	97	o I1	x	Data entry -1
Prog Change		o 0 - 31	o 0 - 127	
	True #	**********	0 - 31	
System Exclusive		o I2	o I2	Voice parameters
System Common	Song Pos	x	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Real Time	Clock	x	x	
	Commands	x	x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	x	o (123,126,127)	
	Active Sense	o	o	
	Reset	x	x	

Notes: All MIDI communications are enabled if MIDI switch is on.
I1 = transmit/receive if CH information switch is on.
I2 = transmit/receive if system information switch is on.

Esempio di una tipica tabella di implemetazione MIDI

IMPLEMENTAZIONE

Prima di comprare un qualsiasi tipo di equipaggiamento MIDI è importante capire che cosa è capace di comprendere via MIDI.

Il computer o il synth possono mandare messaggi di pitch bending, ma se il vostro modulo sonoro non sa tradurre il codice in questione, non ci sono Santi che tengano: non potrete mai avere un pitch bending.

Un metodo per controllare la compatibilità fra apparecchiature MIDI è di comparare le loro tabelle di implementazione MIDI.

L'Associazione dei Fabbricanti di MIDI chiede a tutti i suoi membri di inserire una tabella di implementazione MIDI con ogni apparecchio, in modo che siano dettagliatamente descritti i tipi di messaggi MIDI che questo è in grado di trasmettere e ricevere, oltre che le note del fabbricante riguardo ad ogni caratteristica.

Un segno "O" significa che quella funzione specifica è riconosciuta o trasmessa, mentre una "X" vuol dire che non è stata implementata.

Comparate le colonne di "trasmesso" e "ricevuto" di ogni strumento che utilizzate con la tabella relativa al software che usate per vedere se tutto è perfettamente compatibile.

Eccovi una spiegazione completa delle categorie contenute su di una tabella di implementazione MIDI.

BASIC CHANNEL: indica i canali MIDI che l'apparecchio è può usare per ricevere e trasmettere dati. Default indica il numero del canale che viene utilizzato quando lo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRUMENTI MIDI

Praticamente tutti gli strumenti musicali possono diventare degli apparecchi MIDI. L'unica cosa che gli apparecchi MIDI hanno in comune è un microprocessore che serve per mandare e ricevere messaggi MIDI. Eccovi qualche dettaglio sui tipi principali di apparecchi MIDI disponibili.

SINTETIZZATORI: Tastiere capaci di creare suoni. Non vanno confusi con le tastiere singole che non permettono di modificare i suoni o di crearne di vostri.

TASTIERE SINGOLE: Una unità indipendente che comprende percussioni, bassi automatici ed un qualche tipo di auto accompagnamento. Gli strumenti MIDI più popolari ed economici.

MODULI SONORI: Può capitare che vogliate aggiungere nuovi sintetizzatori al vostro apparato per ottenere un più vasta gamma di suoni. Se già avete una tastiera non ne avete veramente bisogno, poiché tastiere extra non sono necessarie e generalmente costano parecchio. Un modulo sonoro è essenzialmente un sintetizzatore senza la tastiera.

Ci sono versioni modulari dei più famosi sintetizzatori, che rappresentano solitamente un buon affare rispetto ai loro equivalenti completi. Comunque, un modulo sonoro deve essere collegato via MIDI ad un computer/sequencer o ad un'altra tastiera prima di poter produrre suoni.

Un modulo sonoro multitimbrico è qualcosa che può produrre diversi suoni allo stesso tempo. Ogni suono risponde a comandi provenienti su diversi canali MIDI — quindi è come avere molti sintetizzatori riuniti IN un unico pezzo. Molti ormai includono sezioni di percussione che vi permettono di comporre interi pezzi multitraccia con una sola attrezzatura. Quando comprate un qualsiasi apparecchio MIDI controllate che sia multitimbrico e polifonico (capace di suonare diverse note nello stesso tempo).

TASTIERE MADRI: Mentre un modulo sonoro rappresenta le viscere elettroniche di un sintetizzatore, una tastiera madre è una tastiera che non ha alcun modulo sonoro in essa. Sembra una cosa insulsa? Se vi interessa particolarmente la qualità di una tastiera questa è un ottimo investimento. La maggior parte hanno controlli di Velocity e di Aftertouch ed hanno un responso migliore delle normali tastiere da sintetizzatore.

CAMPIONATORI: Trasformano il suono in un flusso di dati digitali.

Il campionatore può poi ritradurre questi dati in suoni udibili.

In questo modo potete registrare il suono di una batteria con un campionatore e poi usare quel suono dalla tastiera direttamente.

I campionatori permettono anche una certa modifica del suono, ed è possibile tagliare o duplicare parti del campione per allungarlo o accorciarlo.

I campionatori di alta qualità sono in realtà troppo costosi per la maggior parte dei musicisti (anche perché costano ben più di qualche milione), ma i suonatori di campioni sono una alternativa più economica.

Queste unità sono riproducono i suoni catturati dai migliori campionatori ma non possono campionare un suono. La maggior parte di essi sono forniti di una libreria di suoni campionati su disco o su ROM cards.

DRUM MACHINES: E' il nome generico che si dà ad una grande gamma di strumenti che "suonano" come delle batterie — a volte si tratta di campioni presi da batterie reali, altre di suoni generati da sintetizzatori interni.

Vi permettono anche di registrare un ritmo che può essere suonato come sfondo semplicemente pigiando su una serie di tasti.

strumento è acceso per la prima volta, e Changed rappresenta i numeri selezionabili.

MODE: I modi in cui lo strumento può utilizzare i canali MIDI.

Ce ne sono quattro: Modo 1 Omni on/poly, Modo 2 Omni on/mono, modo 3 Omni off/poly e modo 4 Omni off/mono.

Il modo indica allo strumento come ascoltare le informazioni MIDI che riceve e cosa farsene. Quando Omni è su on, l'apparecchio ascolta a tutti i canali e risponde su tutti. Quando è su off, lo strumento risponde solo ai messaggi mandati su quei canali specifici che sono stati attivati per lo scopo.

Poly permette allo strumento di suonare diverse note allo stesso tempo e continuare a suonarle sinché non riceve un messaggio di stop dalla sorgente o nel caso in cui il numero di note presenti supera quelle permesse dalla polifonia dello strumento.

Quando siamo in mono, viene suonata solo una nota per volta.

MESSAGES: indica i modi in cui lo strumento può essere posto per ricevere, ed Altered si riferisce ai modi che lo strumento non può riconoscere oltre che il modo su cui si sposta l'apparecchio quando viene ricevuta la richiesta per un modo non implementato.

NOTE NUMBER: Il numero di ottave dello strumento espresso in numeri — ad ogni nota della tastiera viene dato un numero.

Il note number indica l'ampiezza della gamma sonora entro al qual può lavorare. True voice indica la gamma entro la quale può suonare realmente.

VELOCITY: indica se lo strumento è capace o meno di ricevere e trasmettere dati relativi alla rapidità di esecuzione.

Più forte pestate sui tasti, più è intenso il suono prodotto — molto utile per aggiungere espressività alle esecuzioni. Alcuni synth non riconoscono questo tipo di dati da tastiera, ma li possono elaborare se ricevuti via MIDI.

AFTERTOUCH: una tastiera dotata di Aftertouch percepisce i cambiamenti di pressione sulla tastiera. Questo può essere sfruttato per effetti di vibrato o per modificare il volume.

L'aftertouch monofonico percepisce la pressione globale sui tasti e modifica il volume generale del suono di conseguenza, mentre l'aftertouch polifonico modifica il livello del volume delle singole note.

PITCH BENDER: se lo strumento risponde o meno ai dati di pitch bending.

CONTROL CHANGE: un messaggio di control change manda informazioni riguardanti un nuovo metodo di controllo dello strumento MIDI. Così se il vostro apparecchio è capace di mandare informazioni riguardanti la pressione del pedale di sustain quando questo è premuto, la nuova configurazione è mandata via MIDI all'apparecchio.

Se lo strumento ricevente è in grado di comprendere una simile informazione, altera i suoi parametri interni di conseguenza. Il produttore inserisce una lista dei controlli che l'apparecchio è capace di inviare e ricevere unito al relativo numero di control change.

PROGRAM CHANGE: quando un apparecchio MIDI riceve un messaggio di change program, seleziona il suono specificato dal messaggio ricevuto. True indica in una lista la gamma di numeri ai quali lo strumento è in grado di rispondere.

SYSTEM EXCLUSIVE: anche se il MIDI è un protocollo standard, la maggior parte degli apparecchi MIDI comprendono delle caratteristiche che sono di loro esclusiva proprietà o ad una gamma particolare di strumenti MIDI.

I messaggi di system exclusive permettono ad apparecchiature MIDI simili di scambiarsi dati riguardanti le loro particolarità caratteristiche. Quindi se uno strumento MIDI usa un metodo particolare di sintesi sonora, può scambiarsi dati con altri strumenti che usano lo stesso sistema tramite un messaggio di system exclusive.

SYSTEM COMMON: que-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sti sono messaggi che preparano un apparecchio MIDI a suonare una canzone particolare. Il messaggio seleziona una canzone specifica, trova un punto di inizio in comune e sintonizza gli strumenti che si trovassero non sintonizzati.

SYSTEM REAL TIME CLOCK: si riferisce alla possibilità o meno che lo strumento possa ricevere dei messaggi temporizzati — il che aiuta a tenere sincronizzati dei sequencers che lkavorino a tempi diversi.

COMMANDS: si riferisce alla possibilità di ricevere messaggi di Start, Stop o Continue..

AUX MESSAGES: sono tutti i restanti tipi di messaggio.

Messaggi di tipo Local Control scollegano o collegano un apparecchio MIDI dal suo generatore sonoro — utile se volete usare uno dei synth semplicemente come tastiera solista.

Una volta che è stato disinserito un local control il sintetizzatore non emetterà alcun suono ameno che qualcuno non prema uno dei suoi tasti, altrimenti tutti i messaggi MIDI avrebbero degli effetti immediati ed udibili sugli strumenti collegati in rete locale.

A volte un sintetizzatore non riceve un messaggio di tipo Notes Off necessario per far finire una nota e così continua a suonare indefinitamente. Quando arriva un messaggio di tipo All Notes Off lo strumento smette immediatamente di emettere un qualsiasi suono.

Active Sensing serve per vedere se tutti gli strumenti sono collegati adeguatamente alla rete.

Dopo aver ricevuto un messaggio di questo tipo uno strumento si aspetta di ricevere dei segnali di active sensing regolarmente. Se questo non avvenisse, esso deduce che una delle connessioni è saltata e quindi smette di trasmettere dati MIDI.

Non tutti gli strumenti implementano l'active sensing, ma questo non è una fonte di problemi. Se un apparecchio è incapace di comprendere messaggi di active sensing semplicemente ignora questa parte di dati.

NOTA: le altre funzioni MIDI possono essere spiegate sotto altre voci.

Scegliere il primo strumento MIDI si è sempre rivelato un arduo compito. Fortunatamente, TGM vi dà una mano amica con un panorama sincero dei migliori prodotti in circolazione.

MODULI SONORI

YAMAHA FB-01

Un'espansione sonora multitimbrica ad otto voci che produce suoni simili a quelli dei più economici sintetizzatori della serie DX (DX100, DX27), alcune delle quali sono un tantino patetici.
Comunque, ci sono un sacco di editatori di suoni e belle librerie di suoni disponibili che lo rendono utile. La polifonia ad otto note è un tantino restrittiva, ma il prezzo economico di questo aggeggio potrebbe essere molto utile.

YAMAHA TX81Z

Siamo sullo stesso genere del precedente, ma qua viene utilizzata una versione più sofisticata delle sintesi a modulazione di frequenza per produrre suoni migliori. Completamente compatibile con il software DX 100/27/21/11.
Una buona unità che però pecca leggermente nel campo delle percussioni.

ROLAND MT-32

Il Roland D-50 hanno rapidamente rimpiazzato lo Yamaha DX7 come sintetizzatore per eccellenza, con sintesi sonora ad aritmetica lineare, è capace di produrre suoni sbalorditivi.
Potete scommettere che parecchie canzoni attualmente nelle hit parade sono state realizzate con un D-50. Sfortunatamente al prezzo di listino, è fuori dalla protata della maggior parte dei non professionisti: il Roland MT-32 è un modulo sonoro multitimbrico di basso costo che utilizza una versione ridotta della sintesi ad aritmetica lineare, ed è tuttavia capace di produrre dei suoni fenomenali.
L'unità comprende 128 effetti

AdLib PCMS

Il PC è un computer fortunato poiché possiede degli strumenti MIDI disegnati appositamente per lui, completi di tutte le interfacce necessarie contenute tutte in una sola unità.
Diamo un'occhiata ad una di queste unità.
Francamente, le scelte che si presentano alla gente che ha appena iniziato ad entrare nel meraviglioso mondo della computer music sono piuttosto incomprensibili.
Quello che è necessario, innanzitutto, è un (economico) sistema per principianti che abbia tutto incluso in una sola unità, ma possegga la capacità di espandersi.
Ed ecco che arriva il sistema di musica computerizzata AdLib PCMS per i PC IBM.
Il PCMS principalmente circonda la scheda dimezzata AdLib che si inserisce nel retro del PC e possiede un controllo del volume ed un jack per collegarvi un altoparlante/cuffia.
Le capacità interne della scheda includono l'opzione di suono di 11 differenti strumenti in una sola volta, oltre che la sintesi FM e genesi del rumore bianco.
Un manuale di 34 pagine è inserito nella confezione con un juke-box demo su di un dischetto che fornisce 25 musiche diverse.
Una seconda confezione fornisce sul disco un compositore visuale, ed un manuale ad anelli di 137 pagine.
AdLib lo descrive come un "music editor".
In effetti si tratta di un semplice sequencer che permette di comporre con i 50 strumenti previsti nel software. Sullo schermo c'è una tastiera che occupa un lato del video e che permette di sperimentare con le note, che prendono forma di blocchi e barre, senza aver bisogno di suonare tutto il pezzo. Veramente una simpatica opzione. Potete cambiare strumento, tempo, volume, altezza e bending.
Sono comprese funzioni di taglia & incolla, copia e trasposizione.
Un'altra eccellente aggiunta è l'accuratezza della frequenza, che include una leggera modifica nella frequenza di due strumenti che suonano la stessa musica e che risulta in un suono più naturale dell'esecuzione.
Il manuale comprende un corso di auto-istruzione.
Il libro finale è di 72 pagine e contiene progetti di composizione.
Utilizzando il visual composer e la scheda AdLib verrete portati gradualmente attraverso la vostra prima composizione.
Otto ulteriori progetti, ognuno riguardante un diverso stile, come il blues, lo swing ed il jazz, formano il resto del libro.
La confezione del PCMS è un eccellente sistema per principianti completo, che può essere usato anche senza avere alcuna precedente esperienza.
Una volta che avete curiosato un po' nel manuale fornito, potete permettervi aggiunte varie come un secondo manuale di composizione, un manuale del programmatore ed un editor di strumenti (che utilizza il PC o il MIDI) e una opzione di sequencing MIDI per il visual composer, che apre la possibilità di grandi espansioni.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Casio's new MT-740
5-octave mini keyboard

sonori già pronti che vanno dal piano acustico alle sintesi eteree tipiche di Jarre & C.
Fra i migliori troviamo Fantasy e Warm Bell.
C'è anche una sezione ritmica contenente 32 percussioni fra cui toms, conga e timpani, che vi evitano quindi la necessità di andare a cercare una drum machine.
Si possono utilizzare contemporaneamente sino ad 8 voci ed una sezione ritmica, ognuna controllata da una canale MIDI separato.
Poiché l'MT-32 sintetizza i suoni (ogni suono è costituito da diverse sezioni sino ad un massimo di 4), la polifonia può variare considerevolmente.
L'MT-32 può suonare contemporaneamente 32 sezioni sonore su 9 canali MIDI, così se usate diversi strumenti composti da 4 sezioni sonore ciascuno, il numero di note suonabili contemporaneamente è drasticamente ridotto. L'MT-32 è un'unità ideale per il musicista su computer, semplice da usare ma potente.Un effetto interno di riverbero rende questo modulo ancora più interessante.
L'unico difetto sta nell'editazione delle voci. Impossibile.
Non dal pannello frontale, comunque.
Se siete quel tipo di persona a cui piace creare i propri suoni, avrete bisogno di comprare del software specializzato per il voice editing.
La Roland ha recentemente abbandonato a più riprese il MT-32 a favore della nuova gamma CM di moduli multitimbrici, così è probabile trovarne uno ad un prezzo ridotto.

CHEETAH MS6

I fans dei suoni in vecchio stile analogico potranno essere interessati al modulo di espansione multitimbrico MS6.
Con 320 suoni a disposizione immediata, potete stare sicuri di trovare qualcosa di vostro gradimento, in particolare a noi sono piaciuti i suoni di violino. Questa unità è polifonica a 6 note e multitimbrica a 6 voci.
Sono comprese anche alcune simpatiche caratteristiche di tastiera. Quando attivate il modo multitimbrico non dovete solo scegliere quale suono volete usare ma anche la sua gamma di estensione ed il canale MIDI relativo.
Se selezionate lo stesso canale MIDI per ogni suono ma differenti gamme di altezza, ottenete un effetto di divisione della tastiera indipendentemente dal fatto che la vostra tastiera comprenda o meno questa opzione.
Se settate anche la stessa gamma per ogni suono potete attivare tutte e sei le voci con un solo tasto. Se scegliete con attenzione le voci, potrete ottenere dei suoni realmente impressionanti.
L'unico problema con questo uso dell'MS6 è che potete suonare suonare solo una nota alla volta, così avrete bisogno di un altro modulo o di una tastiera multitimbrica per usare con profitto questa capacità.

ROLAND CM 32L/32P/64

La serie CM di moduli multitimbrici è stata progettata specificamente per essere utilizzata da utenti di computer. Completamente controllata da computer, ogni unità possiede solamente un comando per il volume generale sul pannello frontale.
Il CM-32L è essenzialmente un MT 32; la maggiore differenza è l'aggiunta di 33 effetti sonori: tuoni, sirene, etc...
Il CM 32P possiede la qualità sonora di quasi un campionatore professionale ad un prezzo accettabile. Anche se non può campionare suoni, è fornita con 64 campioni di alta qualità, fra i quali chitarre acustiche/elettriche, organi, ottoni, pianoforti, bassi e cori.
La sua multitimbricità a sei voci con polifonia a 31 note — dal momento che usa dei campioni, non dovete preoccuparvi di quante sezioni utilizzate su ogni voce. E' un peccato che non includa suoi di percussioni, ma la compatibilità con le ROM Card del Roland U110 assicurando un continuo apporto di nuovi suoni.
Complessivamente , un buon acquisto.
Se potete permettervelo, andate poi sul CM 64, che è so-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stanzialmente il CM32L e il CM 32P riuniti in una sola unità.
E' multitimbrico a 15 voci e polifonico su 63 note: più che sufficienti per la maggior parte delle applicazioni.

TASTIERE SINTETIZZATORI

CASIO CZ-101

Un acquisto per i principianti.
La tastiera utilizza mini-tasti ed è capace di suonare quattro note monofoniche su quattro canali MIDI.
C'è una buona gamma di editor di voci ed un sacco di eccellenti librerie di suoni disponibili. Se non sguazzate nel denaro, l'accoppiata CZ-101 e FB-01 costituiscono un sistema a basso costo ideale.

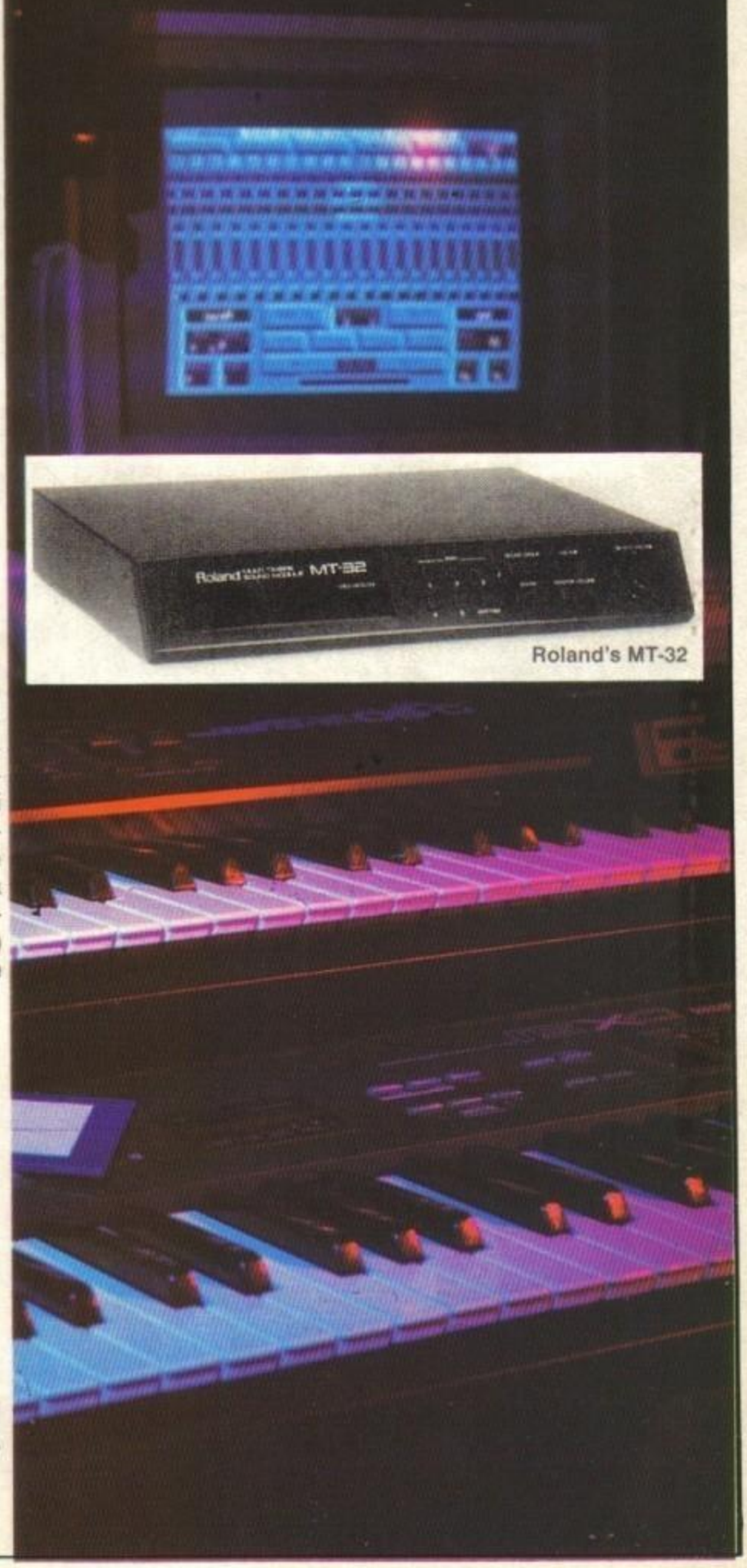
CASIO MT-740/CT-650

Il CT-740 continua da dove eravamo rimasti con il CZ-101.
Comprende una tastiera miniaturizzata da cinque ottave, una tone bank che contiene ben 465 suoni e 49 tipi diversi di percussioni.
La traccia ritmica viene programmata battendo un ritmo sulla tastiera rialzata.
20 stili preprogrammati per l'auto-ritmo e tre tipi diversi di auto accompagnamento (fra cui linee di basso e accordi) possono essere usati per rimpolpare le vostre melodie.
Non solo questa tastiera vi offre una buona gamma di suoni, ma è polifonica su 10 note e multitimbrica.
Una delle tastiere singole a basso costo tra le migliori. Se non vi piacciono i mini-tasti optate per la nuova CT-650;sostanzialmente un MT-740 con tasti della misura standard per un prezzo leggermente maggiorato.

ROLAND D50

L'unico grande difetto del D50 è che non è multitimbrico, così anche se ve ne potete permettere uno dovete sempre andarvi a comprare degli altri apparecchi per ottenere un suono completo.
Per questo la Roland ha presentato il D20 ed il D10.
Il D20 ha otto voci ed una traccia ritmica multitimbrica con un sequencer incorporato ed un disk drive — ma dal momento che il computer da usare come sequencer ce l'avete già vi conviene puntare a qualcosa di più economico ma con gli stessi stupefacenti suoni.
Il D10 è esattamente la stessa macchina sotto tutti gli aspetti principali, ma senza il disk drive e può sequenzializzare solamente la traccia ritmica.
Il recentissimo D5 è ancora più ridotto, senza possibilità di sequencing incorporate e nessun riverbero o ritardo digitale.
Nonostante questo, il prezzo ne fa un'interessante unità multifunzionale. Comprende una tastiera a cinque ottave con controllo di velocity, arpeggio programmabile, accordi automatici ed effetti armonici, una grande serie di percussioni campionate, modo a tastiera divisa (per avere un tipo di suono su mezza tastiera ed uno completamente diverso sull'altra metà) e grandiosi suoni sullo stile del D20.

NELLA PROSSIMA PUNTATA DEDICATA AL MIDI TGM DA UN'OCCHIATA AL SOFTWARE DI SEQUENCING PER PC IBM, ATARI ST E AMIGA.



Roland's MT-32

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORMLORD

AMIGA 18000 lire!!!

HEWSON

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mercanti dell'Occulto

In una speciale intervista esclusiva per TGM, Paul Rigby ha parlato con la SSI, gigante del settore strategia e giochi di ruolo. Da *Computer Bismarck* a *Curse of the Azure Bonds*, TGM scopre che cosa hanno fatto e che cosa faranno.

La Strategic Simulations Inc. è una grande firma nel campo dei simulatori bellici e dei giochi di ruolo. Recentemente c'è stata una importante svolta nella loro produzione di giochi di ruolo con l'aggiunta della licenza TSR per la loro linea AD&D. Ho parlato con Joel Billings, il presidente della SSI, e Chuck Kroegel, profondamente coinvolto nella produzione SSI essendo stato, tra l'altro, direttore di produzione di Pool of Radiance e Curse of the azure bonds. Prima di parlare dei programmi, ho chiesto a Joel qualcosa sulle origini della SSI.

D — Come e perché la SSI si è formata?

R — Ho cominciato nella primavera del '79 a scrivere simulatori di guerra e altri giochi strategici, ma l'obiettivo primario era il settore bellico: mi sono occupato a lungo di quest'ultimo. Avevo finito il college e lavoravo nell'estate prima di andare all'università; conobbi così un programmatore che conosceva alcuni esperti di simulatori bellici, a loro volta programmatori. Pensai che sarebbe stato interessante parlargli; lo feci, e così decidemmo di scrivere insieme un simulatore. Era l'epoca in cui l'Apple 2 e il TRS 80 erano le uniche macchine usate. Computer Bismarck fu il nostro primo prodotto e uscì nel gennaio '80.

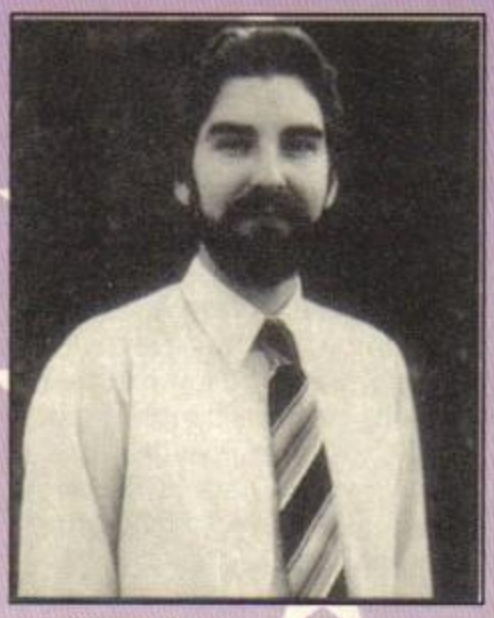
D — Ma perché una guerra navale?

R — Perché pensavo che sarebbe stato facile da realizzare avvantaggiandosi nel contempo di ciò che il calcolatore poteva offrire al wargame. C'erano due cose che volevo avere dalla macchina, e la prima era un avversario.

L'intelligenza artificiale era agli albori, e quindi dovevamo scrivere un gioco in cui fosse abbastanza facile creare un avversario digitale. In questo caso potevamo far muovere alla macchina la Bismarck e il Prinz Eugen (l'incrociatore che accompagnava la Bismarck - ndT) con molta facilità.

L'altra cosa consisteva nell'intelligenza artificiale e nei movimenti nascosti, e la caccia alla Bismarck era una situazione perfetta per tutto questo. I numerosi giochi da tavolo sulla Bismarck in giro erano viziati dal problema di essere artificiosi e non giocabili senza un arbitro.

D — Trip Hawkins (il presidente della Electronic Arts) mise il suo zampino nell'apparizione della SSI e nella decisione di scrivere per l'Apple?



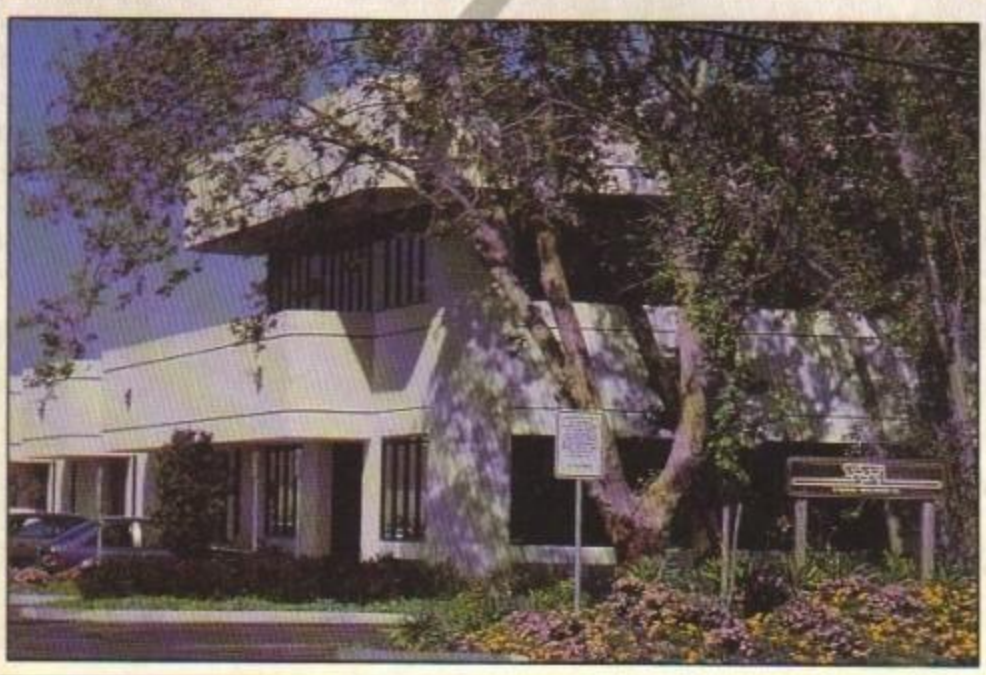
Joel Billings, Presidento della SSI

R — Nell'estate del '79, appena ebbi l'idea di fondare la società, mio zio mi presentò alcuni finanzieri, uno dei quali chiese alla Apple informazioni di mercato e parlò a Trip (che allora lavorava per la Apple). Questi arrivò lì con il suo Apple, e insieme andammo a casa di questo finanziere dove Trip mi disse che avrei dovuto scrivere giochi per quella macchina. A quei tempi conoscevo solo il TRS 80 e non sapevo neanche che cosa fosse un Apple. Trip mi convinse che l'Apple era migliore. Questo accadde in agosto, e io ebbi il mio primo Apple in ottobre. Il programma Bismarck originale stava per essere scritto su un North Star Horizon, perché io allora lavoravo alla AMDOL, una compagnia nel settore dei mainframe; il capo del circolo informatico AMDOL aveva questo North Star Horizon. I finanzieri erano interessati alla formazione della SSI, ma volevano che a capo ci fosse qualcuno esperto di affari, e in realtà volevano Trip: io ero una seconda scelta. Allora però, Trip era impegnato con la Apple e disse che non avrebbe potuto andarsene prima del 1982; e per giunta avrebbe voluto formare una società propria. Nel frattempo era contento di essere tra i dirigenti della SSI, e vi rimase fino al 1982.

D — E quindi come vennero venduti i giochi della SSI in quei tempi bui? Hawkins vi aveva aiutato nei vostri primi tentativi di ingresso nel mercato dei programmi?

R — L'aiuto della Apple fu molto prezioso perché avevamo ac-

"Pensavo che sarebbe stato facile da realizzare avvantaggiandosi nel contempo di ciò che il calcolatore poteva offrire al wargame"



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"Entrando a quei tempi in un negozio si sarebbero trovati programmi a circa 20 sterline, più che altro copie di Pac man e altri giochini arcade"

cesso alla loro lista delle spedizioni, che nel febbraio '80 annoverava circa 30000 nomi.
Mandammo un volantino pubblicitario a tutti quei 30000 e cominciammo a farci pubblicità sulle riviste specializzate. La nostra prima inserzione fu per un simulatore bellico di 2160 sterline: 2100 per il calcolatore e 60 per il programma. A quei tempi molta gente comprava un Apple solo per giocare ai giochi di guerra. Noi pensammo che avremmo potuto effettuare le spedizioni via posta, ma nel volgere di un mese fummo inondati dalle richieste di tutti i fornitori che avevano saputo del nostro gioco. Così diventammo fornitori di negozianti al dettaglio, e fu un successo solo parziale. Trip ci aiutò enormemente fornendoci una lista di dettaglianti della Apple.
D — Ho sentito dire che la SSI

fu la prima a inscatolare i suoi programmi. E vero?
R — Certo, e successe così. Nei primi mesi dopo l'uscita di Bismarck io vivevo in un appartamento al secondo piano della casa di mio zio. Prima che avessimo i nostri uffici, tenevo nella mia camera da letto mille scatole che aspettavano di accogliere i giochi finiti. Se ci fosse stato un terremoto probabilmente non sarei sopravvissuto, con tutte quelle scatole che mi sarebbero cadute addosso. Prima di allora tutto veniva messo in sacchi con chiusura lampo. Entrando a quei tempi in un negozio si sarebbero trovati programmi a circa 20 sterline, più che altro copie di Pac man e altri giochini arcade, e tutti in sacchetti chiusi con la lampo. La nostra decisione di fare qualcosa di diverso non era stata presa a livello inconscio: sapevamo di essere in competizione più che altro con le compagnie di giochi da tavolo, che fornivano sempre eleganti scatole. Per l'estate '80 molte altre società avevano adottato le scatole.
D — Andiamo verso l'estremo opposto: tutte queste innovazioni dove porteranno la SSI?
R — Due anni nel futuro è il massimo che riusciamo a considerare. Ci concentreremo sui giochi di ruolo, e questo include tutti i tipi di giochi di ruolo, non solo i fantasy. Scriveremo qualcosa di fantascienza; per esempio, abbiamo la licenza per Renegade legion della FASA, la stessa compagnia di Battletech. Renegade legion è un gioco di ruolo di combattimento spaziale tipo "Guerre stellari" su cui abbiamo intenzione di lavorare l'anno prossimo.
Penseremo anche ai simulatori di volo, ma il nostro prevederà il volo in sella ad un drago. Rimarrà comunque un vero simulatore, con tanto di grafica a poligoni. Continueremo a scrivere simulatori bellici, ma più per i 16 bit che per gli 8 bit. Grazie al nostro licenzatario giapponese, Pony Canyon, vediamo i nostri prodotti convertiti per i Nintendo. In futuro avremo più programmi per il Nintendo e/o il Sega. Naturalmente le spedizioni del Sega 16 bit sono appena iniziate. La conversione ad opera Pony Canyon iniziò circa due anni fa per avere la versione giapponese dei nostri giochi e la versione Nintendo per America e Giappone. Comunque, una volta ultimato il programma lo spediamo alla Nintendo e a questo punto occorrono almeno altri sei mesi per avere le cartucce: per questo motivo Heroes of the Lance non apparirà sul Nintendo prima della prossima primavera.
D — Ora, qualcosa sulla continua produzione per il 64, in riferimento alla continua crescita dei 16 bit in America, e sul' Atari ST, che in America vende poco.
R — Il formato C64 è ancora il più venduto per quel che riguarda la serie dei giochi di ruolo AD&D: batte il PC con circa il doppio delle vendite.
Continueremo a produrre per il 64 ancora a lungo, perlomeno i giochi di ruolo.
Dall'altra parte Red Lightning per PC vende molto, mentre i simulatori bellici su 8 bit no. Abbiamo scoperto che molti appassionati di questi ultimi sono passati al PC, ragion per cui ne limiteremo la produzione (dove sono i Baldaccini? William, Giorgio! Siete salvi!; NdDE). Inoltre, scrivendo un programma per PC possiamo convertirlo per Amiga o per Atari abbastanza facilmente; il 64 è invece l'unica macchina a 8 bit davvero popolare da quando l'Apple ha perso il mercato. In termini di costo, quindi, non è conveniente scrivere tanti giochi di guerra a 8 bit. L'Atari ST, invece, è quasi invenduto in America: davvero molto deludente. Red Lightning per ST, per esempio, in America vende la metà che in Inghilterra. Questo per noi è ridicolo, ma probabilmente continueremo a scrivere programmi per ST finché scriveremo conversioni per Amiga e potremo guadagnare qualche dollaro in Europa. Penso che il mercato Atari americano perderà colpi, ma abbiamo abbastanza mercato per Amiga da restare in attivo.
D — Quindi Amiga aiuta Atari?
R — Certo; se non fosse per l'Amiga non ci sarebbero molti titoli per ST.
Entrando nell'argomento giochi bellici ho chiesto sia a Joel sia a Chuck un parere. Joel ha commentato che preferirebbe un gioco che può controllare appieno a un sistema che permette solo di dare ordini. Ha aggiunto che non trova molto eccitante questo approccio di gioco. Per esplicita ammissione di Joel, la guerra ha giocato una sua parte nella produzione SSI, ma solo su scala limitata. Chuck ha sottolineato che preferirebbe un gioco ad un simulatore. Esaminando titoli come Panzer Strike, il suo seguito Typhoon of Steel e così via, ho chiesto se un sistema di gioco viene intenzionalmente progettato per essere estensibile a diversi scenari. Chuck ha risposto no, dicendo che le routine di intelligenza artificiale verrebbero ad essere strapazzate dalla troppa genericità. Ha aggiunto che uno scenario costringe a concentrarsi su certi punti per rifinire il sistema di gioco, con il risultato di

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

creare precise differenziazioni. Joel non era d'accordo e ha spiegato che un programmatore può occuparsi a lungo di uno scenario, lavoro che richiede molto tempo e molte spese. Nuovi scenari permettono di ricuperare tutto il tempo perso. Joel ha comunque fatto notare che c'è un calo di domanda appena esce un nuovo titolo basato su un vecchio sistema. Ad ogni modo, pensando a quanto Panzer strike e Typhoon of steel siano simili mi è sembrato strano non poter scambiare dati tra i due e creare altri scenari come quello russo- giapponese. Joel:" CI sono stati cambiamenti di regole e penso che ci dovrebbero essere stati cambiamenti nelle basi dati. Questi cambiamenti si notano nel comportamento della fanteria, che in Panzer strike era troppo difficile da colpire, e così abbiamo apportato alcune modifiche. Noi rifiniamo sempre i successivi giochi di un sistema. Guardando Antietam, Gettysburg e Rebel Charge si notano notevoli modifiche, specialmente tra i primi due. Noi crediamo che i giochi che escono per ultimi siano generalmente i migliori. Per esempio pensiamo che Shiloh e Rebel charge siano migliori nonostante le vendite siano state inferiori a quelle di altri titoli precedenti.

D — Tutti i giochi SSI sono sviluppati sullo stesso sistema?

R — No, dipende dall'autore. Red Lightning è stato sviluppato su ST, Gary Grigsby Eastern Front su PC, mentre i giochi di Dale Landrey, come Napoleon e Gettysburg, nascono su Apple. Graficamente, i simulatori bellici SSI sono rimasti più o meno invariati. Ho chiesto a Chuck e Joel un parere su UMS e i recenti sistemi Borodino/Waterloo. Joel ha risposto che gli era stata proposta la versione originale di UMS su Apple 2, ma l'aveva trovata poco giocabile. Così chiese alcuni miglioramenti che non vennero eseguiti, e pertanto lasciò perdere il programma. Joel ha anche dichiarato che sta tentando di acquistare i diritti del sistema Borodino dalla Atari. Perfezionista come sempre, comunque, vorrebbe apportargli alcune migliorie, come l'animazione durante i movimenti delle unità, la velocizzazione del gioco e lo snellimento del sistema di ordini. Joel ha anche commentato che temeva di rimanere bloccato perché alla Atari avevano intenzione di produrre altri giochi basati sullo stesso sistema.

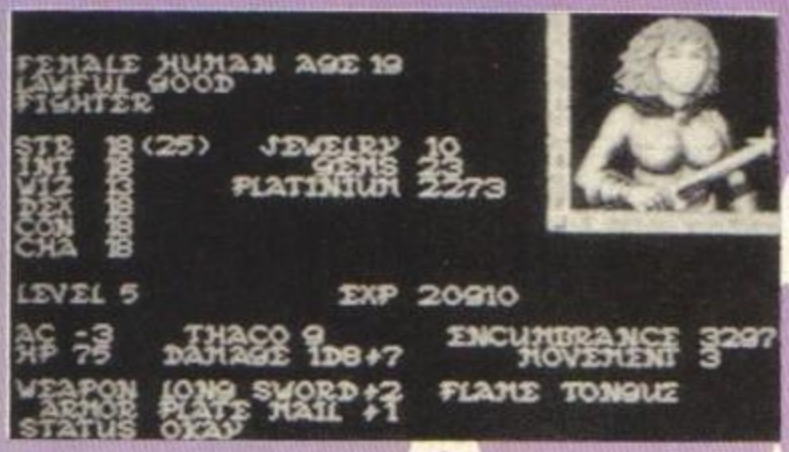
Questo ci porta all'argomento dello sviluppo. Joel ha affermato che si rivela sempre più difficile e costoso lo sviluppo in seno alla SSI. Non ci si può aspettare che i singoli programmatori come Gary Grigsby producano complicate interfacce grafiche. Chuck pensa che UMS sia carino ma che manchi di giocabilità. E d'accordo nel ritenere Borodino un po' lento e il sistema di ordini macchinoso, ma crede anche che ognuno abbia il proprio stile di programmazione. Critica però il sistema di rapporto, che trova poco dettagliato. Passando al recente Napoleonic construction set, che include diversi scenari, ho visto che la SSI ha pubblicato un paio di simulatori su Napoleone tempo fa, ma mi domando perché non ne sia uscito di recente uno basato su sistemi più recenti. Chuck ha risposto che i programmatori della SSI sono generalmente indipendenti, e per questo scrivono quello che vogliono scrivere. Siccome la seconda guerra mondiale era così popolare, fu il principale oggetto della loro attenzione. Joel era

"Ad esempio, Gary Grigsby impiega diverse persone per i controlli di gioco, di cui due nel Texas: uno di essi dispone di tutti gli ordini di battaglia per l'esercito tedesco nella seconda guerra mondiale! "

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



"Penso che Dungeon Master sia molto ben realizzato e dall'aspetto piacevole, ma non ha sfondato nessuna barriera."

d'accordo sul fatto che il pubblico chiedeva più che altro quello. Per spiegare meglio perché quel particolare construction set richiese tanto tempo Joel dice: "Con quattro scenari su disco dovevamo quadruplicare la durata delle prove di gioco per bilanciare gli scenari. Inoltre, per far muovere al programma entrambi gli eserciti avevamo bisogno di un'intelligenza artificiale molto acuta . In giochi come Siloh e Gettysburg possiamo sistemare tutto, ma in una scatola di montaggio l'intelligenza artificiale è molto generica (e più difficile da realizzare).

D — Considerando la profondità dei simulatori SSI, quanta ricerca viene svolta su ognuno?

R — Dipende ancora dall'autore, perché la responsabilità della ricerca è sua. Noi abbiamo un gruppo di trenta giocatori. Siamo tutti appassionati di giochi da tavolo, e ne abbiamo migliaia per le nostre ricerche. Si possono ricavare molte informazioni utili osservando ciò che è stato prodotto negli ultimi trent'anni. I manuali tecnici sono molto importanti, e ci sono anche fonti "tipiche" come le biblioteche. Ad esempio, Gary Grigsby impiega diverse persone per i controlli di gioco, di cui due nel Texas: uno di essi dispone di tutti gli ordini di battaglia per l'esercito tedesco nella seconda guerra mondiale! Furono di molto aiuto nella stesura dei dati per Panzer Strike e Typhoon of Steel.

D — Passiamo all'area dei giochi di ruolo. Chuck conosce bene l'innovativo Star Saga? La SSI ha mai considerato un approccio in cui il calcolatore sia il gestore del gioco?

R — Ho giocato a Star Saga e l'ho trovato molto intelligente, anche se tener d'occhio tutti i parametri era un po' scomodo. I videogiochi multiutente, però, sono ancora di là da venire. Penso che sia l'hardware a dover fornire il supporto per avvicinare i giocatori. Sia che questo avvenga tramite modem o con un calcolatore che sta in una mano il futuro dei giochi è questo. Adesso un gruppo di persone si siede davanti a un gioco da tavolo, non a un videogioco. Riuscendo ad ottenere che alcuni giocatori si siedano davanti ad un calcolatore si è ottenuto un sistema giocabile. Comunque, la SSI si sta interessando anche ai sistemi multiutente.

D — Che ne direste di un sistema di gioco tipo Dungeon Master?

R — Penso che Dungeon Master sia molto ben realizzato e dall'aspetto piacevole, ma non ha sfondato nessuna barriera. C'è il 3D, ma hanno lesinato sulla grafica a 16 bit e hanno sacrificato un po' di giocabilità e di profondità, senza contare che il gioco avviene solo nei sotterranei. Il combattimento è astratto: non c'è tatticismo. Probabilmente in futuro ci occuperemo di qualcosa di simile.

D — Parlando di futuro, quali sono i progetti della SSI per i giochi di ruolo, specialmente dal punto di vista del progetto? La SSI devierà mai dalla classica idea dei giochi di ruolo tutti combattimento?

R — Pensiamo che nel mercato ci sia ancora posto per questa idea, ma ci piacerebbe essere un pochino più organizzati in senso romanzesco per far sentire il giocatore più coinvolto nella storia. Quando si parla di divertimento, però, non è necessario che ci sia realismo. Adesso che siamo a buon punto con la meccanica dei programmi, ci occuperemo un po' più della trama.

D — Come pensate che i problemi dovrebbero essere all'interno di un gioco di ruolo?

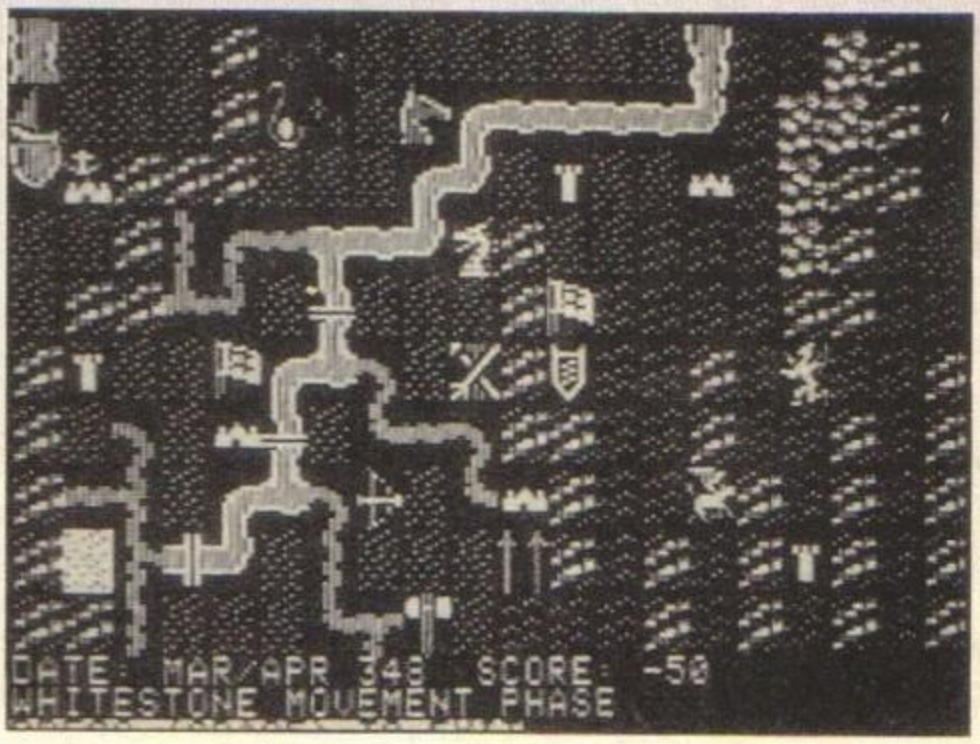
R — Non mi piacciono i problemi dove si finisce bloccati per via di errori commessi in precedenza e che rendono impossibile finire il gioco. Nella vita reale c'è sempre qualche scappatoia, e quindi anche nel gioco dev'essere così.

D — A me piacerebbe che nei giochi di ruolo venisse dato più spazio ai sentimenti umani. Introdurre gelosia, ammirazione, disprezzo razziale, egoismo e via dicendo può cambiare drasticamente il gioco. La SSI ha qualche obiettivo in merito?

R — Abbiamo messo qualcosina in Pool of Radiance e Curse of the Azure Bonds, e ci piacerebbe aggiungere altro. Quando alcune razze o alcuni gruppi non "legano" la storia si arricchisce, e così grazie alle emozioni si possono evitare personaggi bidimensionali.

D — Io ho giocato sia a Pool sia a Curse, e vorrei sapere perché a Pool mancano quelle caratteristiche che lo avrebbero qualificato come un vero prodotto AD&D. Io penso che Pool sia solo D&D, e non AD&D come la SSI vorrebbe. Curse è il primo titolo TSR ad avere le caratteristiche AD&D. Che è successo?

R — Non eravamo sicuri di quello che saremmo riusciti a far stare nella memoria. Si può sempre far meglio più tardi, ed è quello che è successo con Curse dove abbiamo aggiunto qualcosa. All'inizio, però, ci trovavamo davanti un bel lavoraccio. Abbiamo deciso di eliminare alcuni incantesimi che sarebbero riusciti male e avrebbero richiesto troppo spazio, cercando nel



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

contempo di gestire meglio la RAM.

D — E così c'è stato qualche grosso miglioramento tra i due? Ho notato che in Curse non si possono modificare i ritratti dei personaggi come in Pool.

R — Sì, passando a Curse questo fu sistemato. I ritratti si potevano guardare solo nella parte civilizzata di Phlan, perché eravamo nei guai a sistemare quei dati su tutti i dischetti. Era un problema di memoria di massa che in Curse abbiamo eliminato: sarebbe stato un cattivo uso dello spazio a disposizione. Abbiamo così impiegato la memoria risparmiata per incantesimi e classi aggiuntive.

D — Comprare licenze può avere moltissimi effetti collaterali. Chuck, ci sono mai stati problemi con la TSR per quello che riguarda interpretazione o altro nella serie AD&D?

R — Alla TSR erano molto preoccupati per svariati motivi, per cui abbiamo passato parecchie ore lavorando con loro per escogitare una serie di compromessi. Più che altro è un problema di interpretazione: alla fine ci siamo messi d'accordo ma c'è voluto un mucchio di tempo. Tutti i nostri disegni sono basati sui loro. Non se ne sono mai veramente crucciati, perché tutto quello che vedevano nei nostri programmi usciva dai loro libri.

D — Critiche mie e altrui sulla lunghezza delle routine di combattimento in Curse e Pool mi portano a chiedere a Chuck se non sia il caso di inserire un'opzione di risultato istantaneo, qualcosa di simile a Wizard Crown.

R — Sì, ci abbiamo pensato. Il problema di questa opzione è di avere due forme di combattimento affatto diverse, da cui il giocatore può trarre vantaggio per alterare il risultato. Bisogna essere attenti, perché è molto difficile ottenere un combattimento veloce che simuli totalmente quello che sarebbe avvenuto in un combattimento normale.

Dopo queste ultime parole Chuck è riuscito ad evadere il mio martellante "terzo grado" . Mi sento comunque fortunato di avergli parlato, e la mia impressione generale dopo questo colloquio con Joel e Chuck è uno stato di conforto al pensiero che esiste una società capitanata da gente entusiasta che lavora per gente entusiasta e che mantiene relazioni con il pubblico ascoltando sempre le critiche. Tornando agli AD&D, penso che alla SSI abbiano avuto torto pubblicando Pool come un AD&D in tutto e per tutto. A loro onore va detto che sono stati molto onesti circa i problemi incontrati all'inizio.

Con Curse la SSI ha fatto un grande sforzo per migliorare il proprio prodotto e portarlo veramente all'altezza delle aspettative. Infine, tanti ringraziamenti al padre di Joel. Senza il suo entusiasmo forse Joel non si sarebbe mai occupato di simulatori bellici e non avrebbe formato la SSI.

"E' molto difficile ottenere un combattimento veloce che simuli totalmente quello che sarebbe avvenuto in un combattimento normale."

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessori

Accesori per il mouse	*tel.*
Dischetti TDK & bulk	*tel.*
Flicker master Amiga	29.000
Joysticks & schede joy.	*tel.*

Libri, hint & tips

Adv. dungeons & dragons	*tel.*
Electronic Arts	*tel.*
Keef the thief	25.000
libroGAME® & roleGAME	*tel.*
Quest for clues *consigli per 50 giochi*	39.000
Quest for clues II *consigli per 40 giochi*	39.000
Sierra On-Line	*tel.*
Tutti i libri IHT	*tel.*

Amiga

Add: Hillsfar	59.000
Altered beast	49.000
Astaroth	29.000
Bangkok knights	49.000
Barbarian II *	39.000
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Beach volley	39.000
Borodino	29.000
Castle warrior	29.000
Chase HQ	29.000
Commando	29.000
Continental circus	29.000
Corvette	tel.
Day of the pharaoh	29.000
Double dragon II	29.000
Dr. Doom's revenge	29.000
Dungeon master editor	tel.
Dungeon quest	79.000
Dynamite dux	49.000
Eye of Horus	59.000
Femme fatale VM18	59.000
Fighting soccer *	18.000
Future wars #	29.000
F1 Manager #	39.000
Gazza's supersoccer	tel.
Ghostbusters II *	49.000
Ghouls'n'ghosts	18.000
Honda RVF 750 *	59.000
Indy: the last...arcade	25.000
Indy: the last...adventure	tel.
It cames from the desert *richiede 1 mega*	49.000
Keef the thief	55.000
Kenny D. soccer boss	49.000
Kick off #	29.000
Extra time #	18.000
Kikugi	55.000
Knight force	29.000
Lancaster *	19.000
Leisure suit Larry II	69.000
Manchester united	tel.
Moonwalker *	18.000
Omega	49.000
Planet of lust VM18	55.000
Power drift *	25.000
Qix	59.000
Red lightning	69.000
Ree fish'n	79.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Sex fonts vol.1	tel.
Shadow of the beast *contiene T-Shirt*	69.000
Scenery Hawaiian	39.000
Shinobi	29.000
Sim city 1.1	65.000
Sleeping gods lie #	49.000
Space ace	tel.
Space quest III	69.000
Stellar crusade	69.000
Strider	18.000
Stunt car racer	59.000
Super wonderboy	tel.
Sword of twilight	59.000
Tank attack #	39.000
The games: summer	25.000
The untouchables	tel.
Time *	49.000
Turbo outrun *	25.000
Virus killer 2.1 #	29.000
Wayne G. Hockey	75.000
Winners (raccolta)	49.000
Xenophobe	59.000

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in

Apple IIGS (Disco 3")

Balance of power 1990	59.000
Battlechess	89.000

L'UNICO
riconosciuto ufficialmente dalla Commodore Inglese (versione Amiga)
ORIGINALE
con scheda di registrazione per ricevere gli indispensabili aggiornamenti
SEMPRE IN AGGUATO
non c'è più virus che tenga, verifica tutti i dischi che inserisci
AGGIORNATISSIMO
perché memorizza in uno speciale database ogni dato relativo ai nuovi virus che scopre
IN ITALIANO
programma e manuale in italiano (solo Amiga, IBM solo manuale, Atari St in inglese)
VIRUS KILLER
In versione italiana a Lit.29.000. Assurdo tenerlo sfuggire.
Nuova versione 2.1: ora vengono riconosciuti anche i virus appesi in fondo ai programmi!

Downhill challenge	59.000
Keef the thief	79.000
Life & death	79.000
Test drive II	65.000
California challenge	29.000
Three Stooges	79.000

Apple IIe, IIc telefona

Atari ST

Add: Hillsfar	59.000
Barbarian II *	39.000
Batman: the movie	29.000
Castle warrior	29.000
Continental circus	29.000
Dr. Doom's revenge	tel.
Double dragon II	29.000
Dungeon master editor	tel.
Dynamite dux	39.000
Ferrari formula one	55.000
Future wars #	29.000
Galaxy force	49.000
Gazza's supersoccer	tel.
Ghostbusters II *	49.000
Ghouls'n'ghosts	29.000
Honda RVF 750 *	59.000
Indy: the last crusade	29.000
Italy 90 soccer #	39.000
Kick off #	29.000
Extra time #	18.000
Manchester united	tel.
Maniac mansion	59.000
Moonwalker *	29.000
Power drift *	tel.
S.E.U.C.K. *	49.000
Scenery Hawaiian	39.000
Shinobi	29.000
Space ace	tel.
Strider	29.000
Stunt car racer	49.000
Super wonderboy *	39.000
Virus killer	29.000
Tank attack #	39.000
Turbo outrun	29.000
Xenon II	39.000

Macintosh

Fast break	75.000
Grand prix circuit	79.000
Scenery Hawaiian	39.000
Sim city 1.1 (B&N)	75.000
Sim city supreme (2Mb)	135.000
Starglider II	79.000
Titan	55.000

Ms-Dos (Disco 5")

A-10 Tank killer	79.000
Action fighter	39.000
AD&D	*tel.*
Archipelagos	69.000
Barbarian / Antiriad *	39.000
Barbarian II *	39.000
Bridge 6.0	69.000
Carrier command	79.000
Colony	49.000
Corvette	69.000
Deja vu	49.000
Dr. Doom's revenge	39.000
Double dragon II	29.000
F-15 strike eagle II	79.000
Ferrari formula one	69.000
Fighter bomber	tel.
Flight simulator 3.0	99.000
Flight simulator 4.0	120.000
Future wars #	29.000
F1 Manager #	39.000
Jetfighter	89.000
Moonwalker *	29.000
Motocross	65.000

M1 Tank platoon *	89.000
Scenery Hawaiian	39.000
Sporting news baseball	35.000
Star Trek V	59.000
Virus killer *	29.000
Wayne G. Hockey	99.000

Versioni su 3" telefona

Vasto assortimento di programmi di grafica ed animazione per tutti i 16 BIT

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
TGM		Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐CartaSI ☐Mastercard ☐Visa ☐American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____

FIRMA (Se
Verranno

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Anno nuovo, tips nuovissimi! Bariamo ancora con gli

A.J.'S PLAYING TIPS

SHADOW OF THE BEAST

(Psygnosis/Amiga)

Ancora una volta i Playing Tips di AJ vi regalano una soluzione in anteprima. Seguite passo-passo le istruzioni riportate di seguito e riuscirete a vendicare la bestia e completare uno dei migliori giochi che ci siano in giro.

Per giocare con energia infinita, inserite il disco 1, resettate e aspettate che appaia lo schermo di presentazione con la bestia. A quel punto tenete premuto il fire sul joystick contemporaneamente al tasto sinistro del mouse finché non vi viene chiesto di inserire il disco 2.
Dopo aver iniziato una partita, andate a sinistra e entrate nell'albero con la freccia rossa che lampeggia. Andate a destra e scendete per la prima scala. Andate sinistra e scendete per la prima scala che trovate. Andate a destra e oltrepassate il ragno verde e scendete per la scala. Andate a sinistra e giù per la scala attraverso il ponte. Scendete per la scala e andate a destra oltrepassando i mostri porpora. Scendete per la scala e quella immediatamente sulla destra. Scendete per la prima scala di bamboo, andate a sinistra e giù per la prossima scala di bamboo, poi ancora giù sul primo pavimento. Andate a sinistra e oltrepassate altri mostri porpora e saltate sopra il buco. Prendete la chiave. Cadete nel buco, andate a destra e fino in fondo salendo sulla scala di bamboo. Tornate a salire su entrambe le scale di bamboo, poi su quella di legno, andate a sinistra e scendete per la scala successiva. Andate a sinistra attraverso altri mostri porpora e raggiungerete una statua che lancia per aria una sfera. Prendete a pugni la sfera finché esplode. Ora avete una nuova arma. Andate fino in fondo sulla destra e entrate nel teletrasportatore (assomiglia vagamente ad una gabbia per uccelli), poi salite per la scala di legno. Il gioco dovrebbe caricare brevemente a questo punto. Camminate ancora verso destra e raggiungerete un mostro gigante (sembra una sedia elettrica con i denti): iniziate a sparare con la nuova arma finché muore. Andate verso destra e uccidete i mostri verdi e salite per la prima scala che trovate. Poi andate fino in fondo verso sinistra e date un pugno all'interruttore con la scritta "don't touch", poi andate a destra e su per la prima scala che trovate. Andate a sinistra, oltre gli occhi rimbalzanti finché trovate una chiave. Andate di nuovo verso destra e passate nuovamente gli occhi rimbalzanti. Scendete per le scale, poi andate verso destra e scendete per la prima scala che trovate. Andate a destra, passate le unghie e andate fino in fondo giù per le scale. Andate verso destra passando i draghi rossi e oltre i simboli Psygnosis rimbalzanti, poi scendete per la scala e andate verso destra. Scendete per le scale, andate verso destra e continuate ad andare verso destra oltrepassando i teschi rossi e le api. Il gioco caricherà brevemente ancora, poi scendete giù per le scale, andate verso destra poi ancora giù per la scala. Andate verso sinistra, continuate ad andare verso sinistra e scendete per la prima scala che trovate. Andate verso sinistra e scendete per la scala successiva, andate verso sinistra, salite per la scala successiva, andate a sinistra e giù per la scala successiva. Andate su per la scala successiva, andate a destra e raccogliete la fiala che vi darà il "power punch". Andate a sinistra e scendete fino in fondo per la scala, andate a destra sotto i motori dei razzi. Continuate fino in fondo verso destra finché raggiungete un grosso mostro rosso. Cominciate a prenderlo a pugni finché muore, poi andate a destra, entrate nella porta e salite per la scala. Il gioco caricherà ancora e vi ritroverete vicino a dove siete partiti. Andate a destra, quando incontrate una statua, colpitela finché non diventa viva, poi uccidetela. Continuate verso destra, oltrepassate l'entrata del castello, saltate e prendete la torcia. Andate verso sinistra ed entrate nel castello. Una volta dentro andate a sinistra e salite per la prima scala, poi andate fino in fondo verso destra e scendete per la scala successiva. Andate a destra e andate fino in fondo su per la scala successiva. Poi andate verso sinistra e continuate nella stessa direzione oltre i pugnali e attraverso i mostri verdi fino ad una strada senza uscita. Salite per la scala e il gioco caricherà brevemente. Andate a destra attraverso un mucchio di mostri armati di coltello, continuate verso destra fino alla fine. Raccogliete le pinze e tornate a sinistra passando la tavola fino alla fine. Scendete per le scale e andate a destra fino in fondo, scendete per le scale, andate verso destra, poi verso sinistra attraversando il ponte e sotto qualche ragno. Scendete per le scale fino in fondo, andate verso destra oltrepassando i mostri saltellanti senza testa, scendete per le scale fino in fondo. Andate a sinistra passando i ponti: arriverete al tesoro, prendetelo a pugni e prendete la pistola. Poi tornate verso destra, quando raggiungete la macchina dove c'è il lampeggiamento, abbassatevi e premete il tasto fire in fronte alla macchina. Questo dovrebbe far smettere il lampeggiamento, poi andate a destra e salite per la scala. Andate a sinistra e continuate nella stessa direzione e salite per la scala. Il gioco caricherà brevemente anche qui. Andate a destra, e scendete le scale fino in fondo, andate verso sinistra oltre le torpedini volanti e scendete le scale fino in fondo. Subito più sotto la scala il gioco caricherà ancora. Andate a destra e raggiungerete un drago verde a tre teste. Andate più che potete incontro al drago, verso destra più possibile e iniziate a sparare finché muore. Poi andate attraverso la porta sulla destra. Quando il gioco ha finito di caricare vi verrà data una tuta spaziale, andate dritto verso destra fino in fondo finché il pavimento scompare completamente. Continuate verso destra fino a quando non raggiungete e distruggete entrambe le bocche dei mostri, uccidendoli. Poi andate a destra dentro la porta. Apparirete all'esterno del castello nel cortile: andate fino in fondo verso destra e colpite a pugni il dito del piede del gigante fino a quando muore. Yipeee! Avete vinto, e io ho finito di digitare.

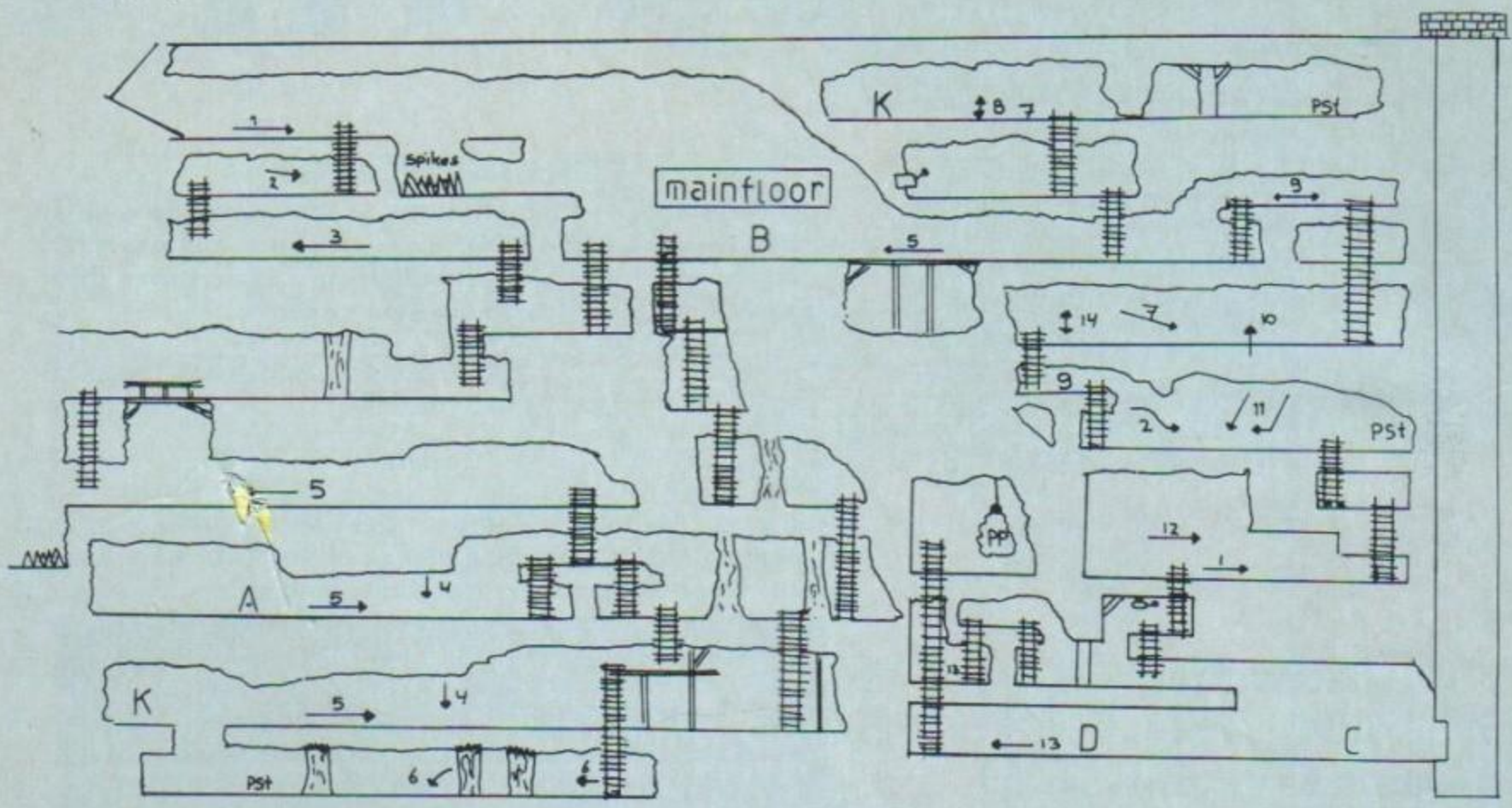
The Ace & Innocent Exile

http://www.oldgamesitalia.net/

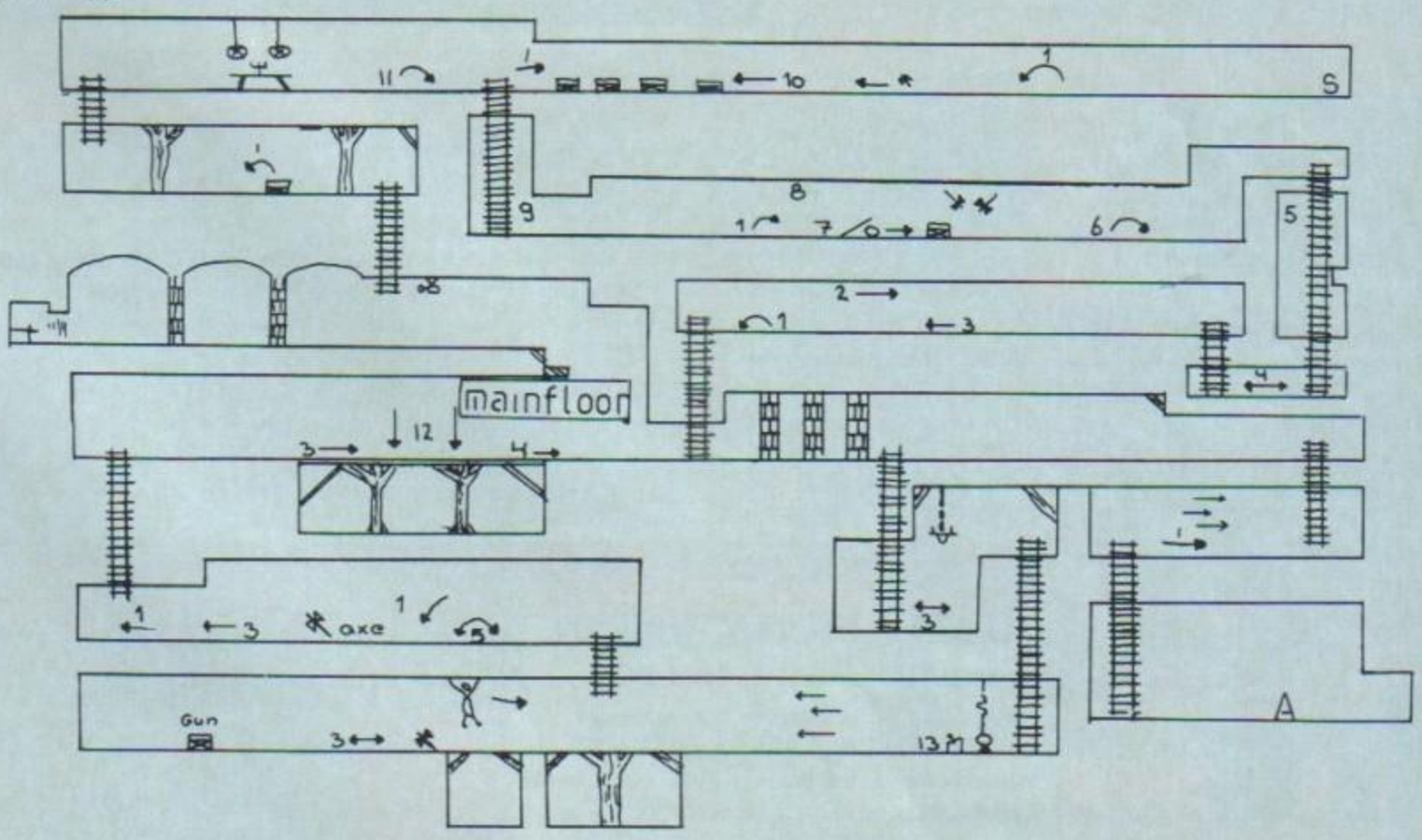
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAP I



MAP II



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

3D TIPS

THE NEWZEALAND STORY
(Ocean)

Nello schermo dei titoli inserite MOTHERFUCKENKIWIBASTARD e per ogni lettera inserita correttamente sentirete l'effetto sonoro del laser. Alla fine, se avrete fatto tutto correttamente sentirete il jingle del "hurry up". Iniziate una partita e avrete vite infinite, inoltre premendo il tasto HELP passerete allo schermo successivo.

Mirko Maischberger — Prato (FI)

ERRATA CORRIGE

La password per l'ultimo livello di Thunderbirds della Grandslam è ANDERSON (come l'autore della serie televisiva) e non ANDERSEN (come lo scrittore di fiabe), ci dispiace per l'inavvertito errore.

LEONARDO
(Starbyte/Amiga)

EMMENTALER — Livello 10
ALPHORN — Livello 20
MATTERHORN — Livello 30
FREIBIERG — Vite Infinite
Marro Filosa Claudio — Ostia Lido (ROMA)

(Ocean)

Quando appare lo schermo dei titoli con la musica che suona, digitate JAMMMMM (con cinque o più 'M'). Lo schermo diventerà sotto-sopra e avrete infiniti Batman!

BAAL
(Psyclapse/Amiga)

Quando il gioco si sta caricando, lo schermo diventa nero per un breve periodo. Se, non appena questo accade, premete il tasto destro del mouse per avere vite infinite. Facile, rapido e... utile?

GOLDEN AXE
(Sega/Coin-op)

Se state facendo una partita in doppio e uno dei due giocatori è rimasto con l'ultima barra di energia, cercate di resistere fino alla fine del livello e nello schermo bonus fate in modo che il giocatore che è in precarietà di energia venga colpito dall'altro, perdendo anche l'energia rimasta. In questo modo, quando si comincerà il livello successivo, il giocatore che è stato colpito avrà l'indicatore dell'energia completamente pieno.

Tiziano Diamanti — Ascoli Piceno

KINGS OF THE BEACH
(Electronic Arts/IBM PC)

Le password per questa bellissima simulazione della beach volley che non abbiamo ancora ricevuto. Strano.
SIDEOUT — Livello 1
GEKKO — Livello 2
TOPFLITE — Livello 3
SUNDEVIL — Livello 4
Grande Silvio & Stoppa Alberto — TORINO

TITAN
(Titus)

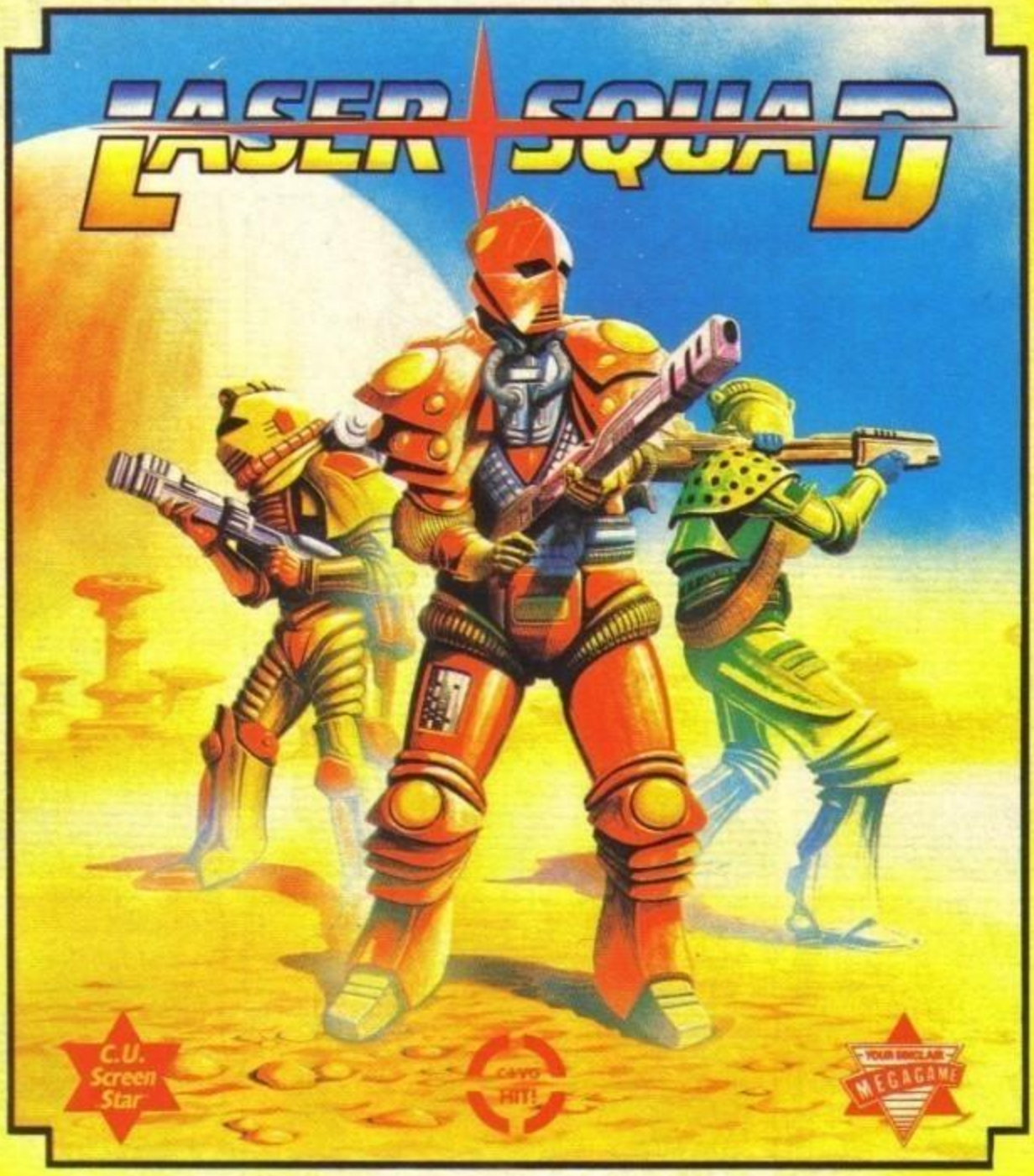
Livello 10 — H67JR1
Livello 20 — 1R7DCG
Livello 30 — BG6W61
Livello 40 — 294JBII
Livello 50 — D80N6D
Livello 60 — 9LQHVU
Livello 70 — 88H102
Livello 80 — OIP4G0

the End

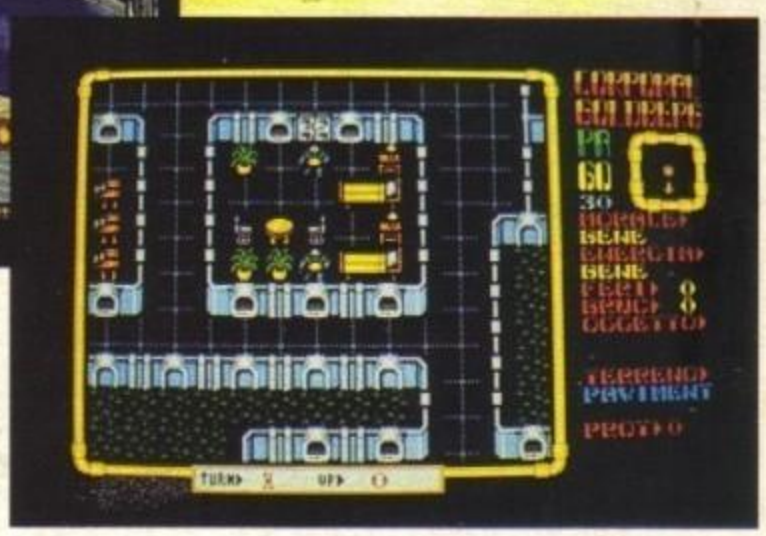
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LASER SQUAD



CONTIENE POSTER



"Laser squad é uno dei migliori giochi mai apparsi"
COMMODORE USER

"Stupenda grafica, suono, giocabilità: ad un giocatore é grandioso, ma a due é insuperabile"
COMPUTER+VIDEO GAMES

ReFLEX

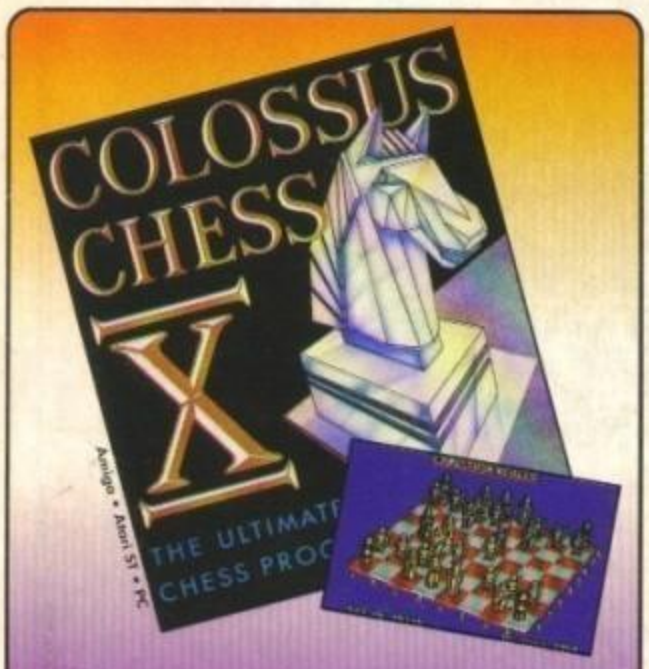
UN MIX DI STRATEGIA ED AZIONE CHE VI ENTUSIASMERA' FINO ALL'ULTIMO MOMENTO!!

ReFLEX FA CENTRO CON UN'ALTRA FAVOLOSA CONVERSIONE IN ITALIANO!

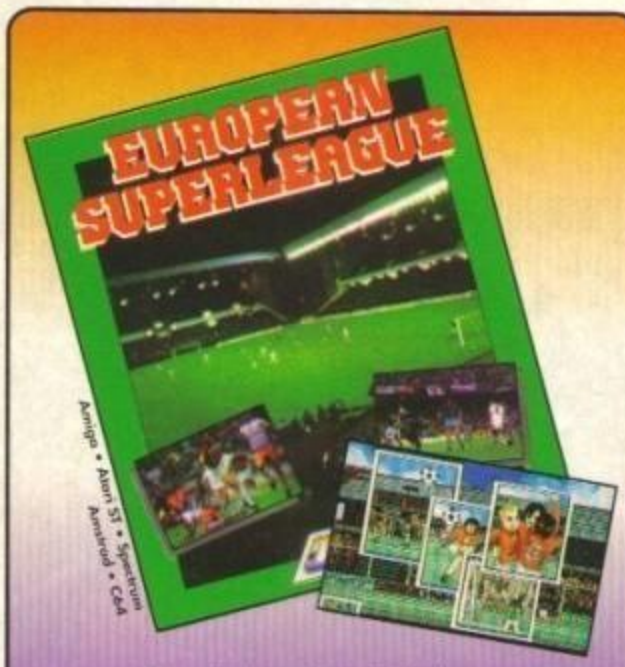
http://www.oldgamesitalia.net/ 9000 - **C64 cass.** L.25000 - **C64 disco** L.2http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

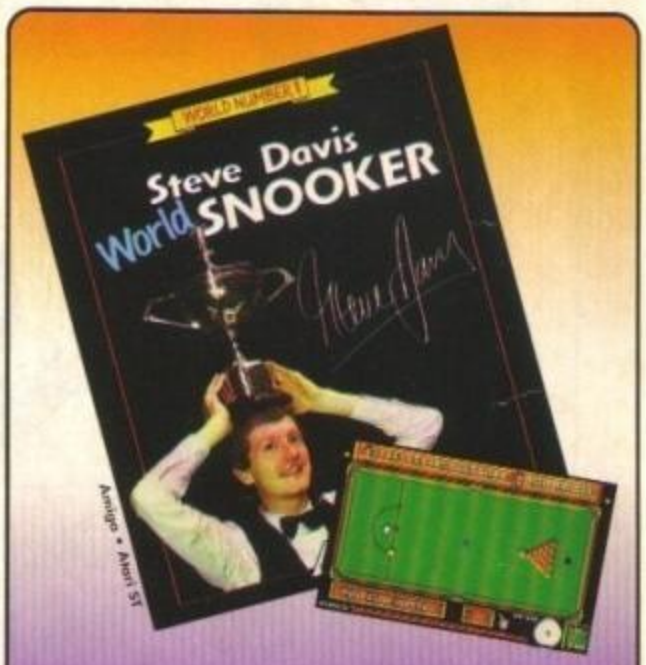
Classic Names CDS Classic Games



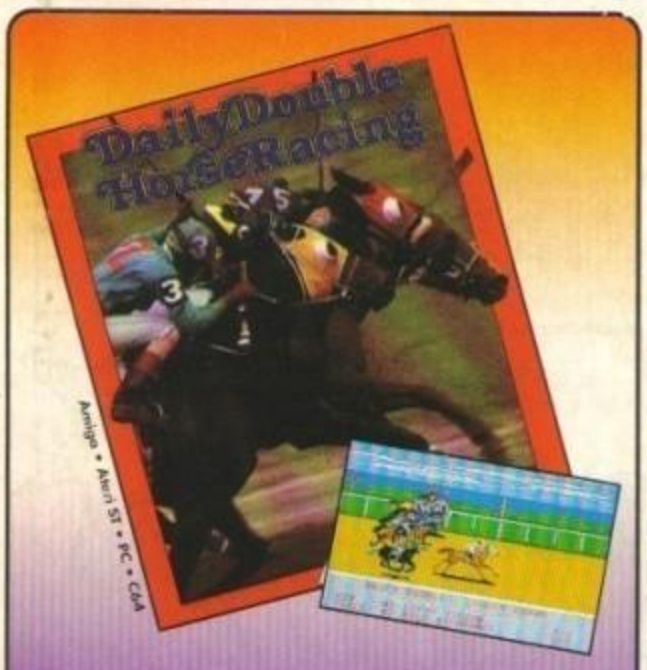
Il gioco di scacchi più nuovo. I nfiniti livelli di gioco con sorprendente grafica 2D/3D.



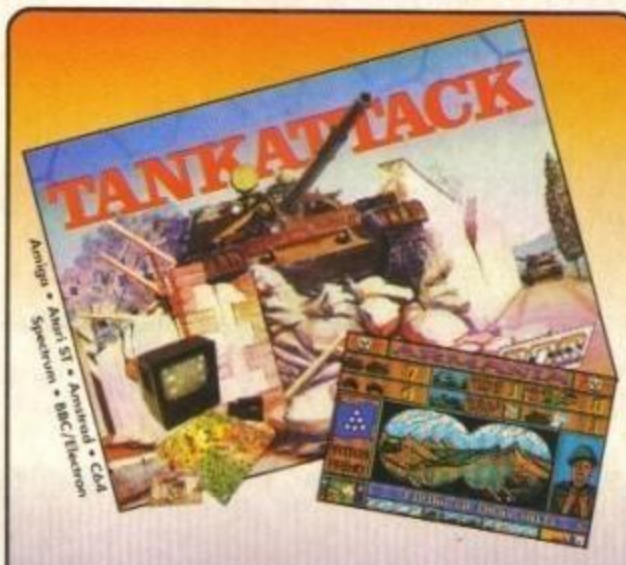
Nuovissimo: tutto in italiano. Innovativa simulazione role playing del gioco del calcio, programmata con originalissima giocabilità.



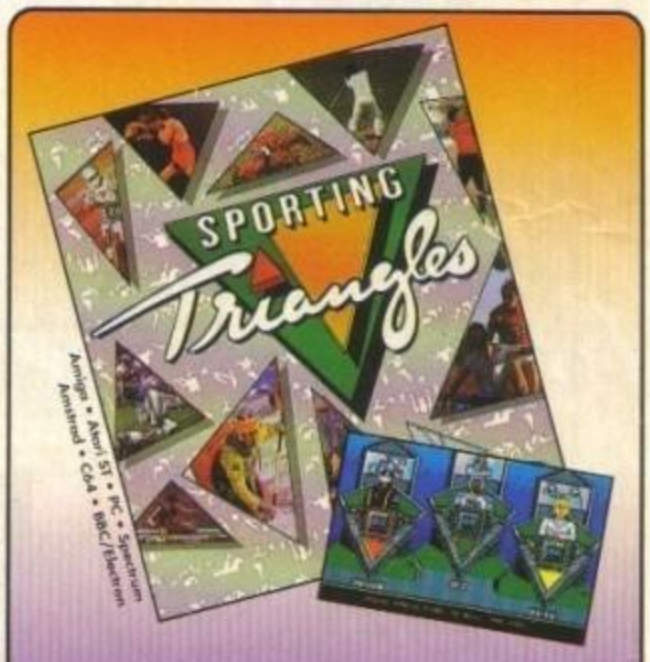
Non uno ma ben 5 giochi differenti attraverso 5 livelli di difficoltà.



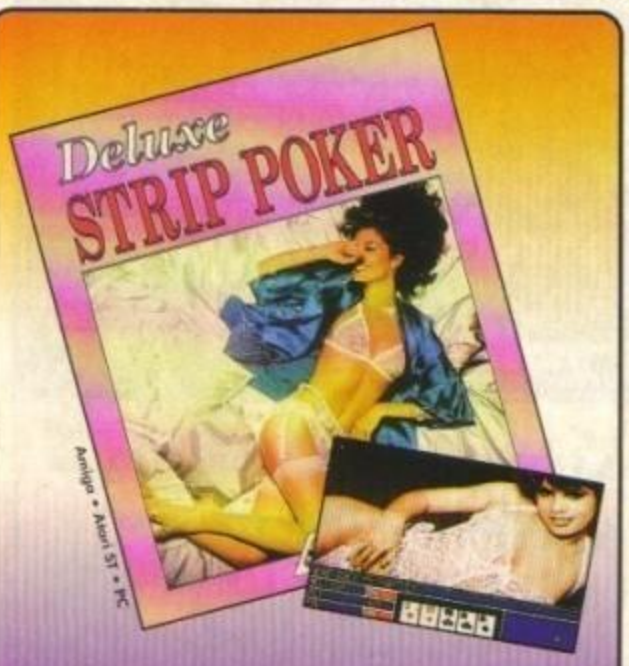
Un'eccitante giornata alle corse ai cavalli: 400 gare, 180 cavalli e 12 fantini. Procedi con le scommesse e goditi i risultati.



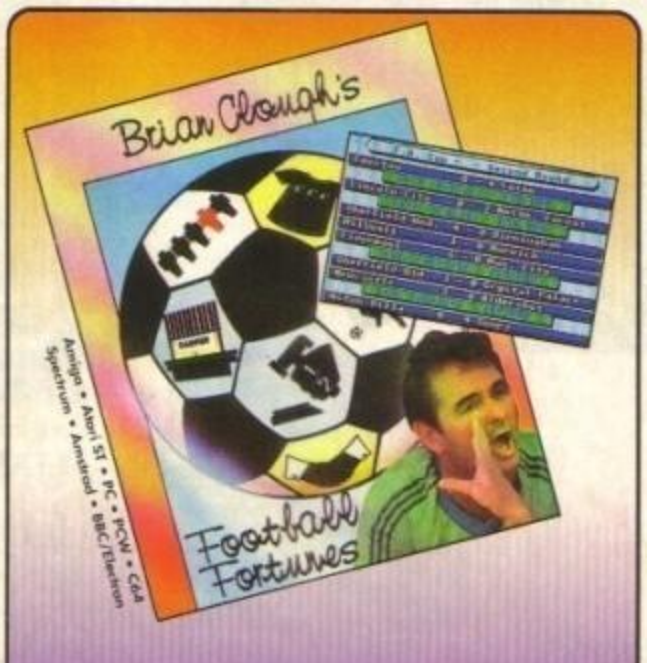
Una perfetta combinazione di videogioco e gioco da tavolo che ti offre l'opportunità di comandare una divisione armata. Programma e istruzioni in italiano.



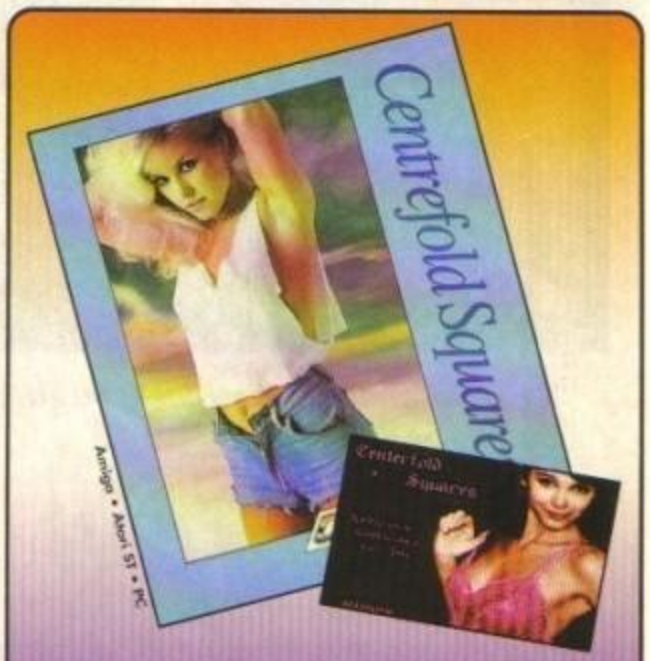
Oltre 2500 quiz sportivi che metteranno alla prova le tue conoscenze in campo sportivo.



Scegli una delle sensuali signorine che ti appariranno sullo schermo. Prevalendo sul computer riuscirai a spogliarla.



La tua mansione sarà quella di guidare la tua squadra di calcio verso orizzonti di gloria. Gioco per 2 o 5 giocatori.



Una piacevole variante agli STRIP POKER.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Posta massacrante questo mese! Riuscire a portarla a termine è stata un'impresa pressoché disperata. Non mi riferisco solo al tempo sempre più scarso, ma come se non bastasse, mi si è pure rotto il computer con il quale realizzo mensilmente questa rubrica, compromettendone l'uscita. Come ho fatto a risolvere la situazione? Ebbene, adesso sto usando un vecchio C64, sul quale gira un ottimo WP prestatomi da MA. Speriamo in bene...

SESSO NEI VIDEOGIOCHI: BISOGNA PREOCCUPARSENE?

Egregia redazione,
Mi sono deciso a scrivervi dopo aver letto alcune lettere apparse negli scorsi numeri della Vostra rivista. Ho visto, precisamente sul numero 14, che è stato toccato un argomento che, a prima vista, può non sembrare molto interessante o, perlomeno, intelligente: quello del sesso presente nei computer. Leggendo la lettera di Nicola Quattrini non posso fare a meno di trovarmi d'accordo con lui, infatti ultimamente ho notato una vera escalation del sesso all'interno di programmi per computer. Secondo me questa "esplosione" è incentivata dal fatto che i programmatori possono disporre di macchine più potenti, ma non solo loro, infatti, come voi giustamente facevate notare, chiunque può armarsi di un digitalizzatore, di un buon programmino grafico e mettere insieme quanto meno uno slide-show di immaginine, per così dire, X-Rated. Ma questo è un discorso puramente amatoriale, uno può realizzare un'opera del genere, ma questa rimarrà sempre in circolazione presso il realizzatore e una cerchia di amici e di conoscenti, oppure, nel peggiore dei casi verrà messa in circolazione nel giro di software di Pubblico Dominio tramite l'upload in qualche BBS, ma non sarà mai messa in commercio e quindi rimarrà una cosa a sé. Quello su cui voglio puntare il mio discorso sono i programmi commerciali che, secondo me, fanno uso dell'argomento "sesso" per attirare l'attenzione dei giovani acquirenti i quali credono di trovare nel prodotto, che ne so, una simulazione alla Cinemaware di qualche filmetto a luce rossa. Ma, nella maggior parte dei casi, il prodotto finale, il programma in sé stesso, è quasi sempre di qualità scadente, oppure sfrutta idee poco originali. Prendiamo qualche esempio: proprio sul numero 14 della rivista vi è la recensione di "Centerfold Squares", al quale voi avete appioppato un 74%, che, per un prodotto del genere, mi sembra abbastanza altino e che può indurre in errore il lettore distratto che non si legge la recensione, infatti, a quanto mi è parso di capire, il programma sfrutta il vecchissimo concetto del gioco Reversi che ci è ormai stato riproposto in tutte le salse e che, secondo me, va a conferma del fatto che sull'argomento sesso non si possa fare un gioco valido. Altro esempio "Emanuelle", il titolo richiama subito l'infinita serie di film apparsi al cinema (e non), lo slogan del gioco promette chissà quali mirabilie, ma, stringi stringi, il gioco è il solito adventure, genere in cui vi sono programmi che nulla hanno a vedere col sopracitato in fatto di interattività, originalità e realizzazione tecnica. Recentemente mi è capitato tre le mani un prodotto che sono sicuro gli utenti Macintosh conoscono molto bene (credo lo conosciate anche voi) , si tratta di tale "Mac Playmate", non propriamente un gioco; un genere a sé (non mi pare il caso di raccontare le varie "possibilità" offerte dal programma) di cui non riesco a capire neppure lo scopo della sua esistenza su computer! Chi vuole assistere a tali scenette non fa altro che andare in videoteca e portarsi a casa la solita cassettina per avere quanto meno un "realismo " maggiore. Quindi, riassumendo, il sesso dei videogiochi visto non solo come forma di immoralità, poiché nella maggioranza dei casi il prodotto andrà a finire tra le mani di ragazzi al di sotto dei 18 anni, ma soprattutto come forma di richiamo, di pubblicità per prodotti che, una volta privati di questa componente, risultano quanto meno scadenti (a parte le eccezioni tipo Leisure Suit Larry). Con questo mi pare di avere concluso, vi ho già rubato troppo tempo, spero che questa lettera sia pubblicata, perché sia di avviso a coloro che non avevano ancora pensato ad un'eventualità di questo genere.
I miei più cordiali saluti
DIEGO LUNETTA (Genova)

Torna alla ribalta un argomento alquanto "scottante", anzi, direi bollente... Il sesso è un argomento che, da sempre, si vende bene, e (l'ha capito pure il Corriere della Sera a giudicare dall'inserto settimanale SETTE) e non può che incuriosire l'utente di videogames disinformato. Ma, ripeto, è un fenomeno talmente limitato e di scarsa rilevanza che mi pare inutile condannarlo in modo così acceso, perché così facendo non si fa altro che pubblicizzare questi prodotti. Il fatto è che questi "giochi" possono destare interesse una prima volta, ma dopo averne visti un paio, cominciano subito ad annoiare, perché sono abbastanza squallidi e monotoni, non perché siano realizzati male (Hollywood Strip Poker Pro e Centerfold Squares sono ottimi dal punto di vista tecnico), ma proprio perché spogliare una ragazza computerizzata diventa ben presto barboso. Direi che bisogna dare il giusto peso a questo fenomeno, cioè poco meno che niente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DEL SEUCK

Hello my friend!
Sapete una cosa? Sono stufo che nessuno cerchi di dare idee e suggerimenti alla redazione, per migliorare il già supermagnifico TGM. Mi sono finalmente deciso a scrivervi per esporre una mia idea: se ben vi ricordate le pagine della vostra cuginetta ZZAP!, comparve per molti numeri una minirecensione dei giochi creati col SEUCK. Ebbe un grande successo, in ogni numero venivano pubblicati giochi diversi, bellini e penosi, ma non importa! Infatti perché un giornale sia veramente completo è necessaria la partecipazione dei lettori! Vi supplico pertanto di dare il via ad una vera e propria sfida con tanto di classifica! Date a noi videogiocatori smanettoni la possibilità di mostrare la nostra creatività sedici bittistica. Non mi sembra una proposta idiota, come invece si sono dimostrate molte altre, vero Nicola Quattrini?!? Vi porgo i miei elogi per la magnifica rivista. Ora comunque devo salutarvi: VI MANDO IN SOLLUCCHERO! Ah, ah, ah!
Con affetto DIRK
PS: pubblicatela, sigh!

Che dire? L'idea mi pare buona, e dopotutto il SEUCK è un prodotto versatile e quindi alla portata di tutti, anche di chi s'intende poco di linguaggio macchina et similia. Aspettiamo i vostri lavori sperando di, come disse qualcuno su ZZAP!, poter premiare futuri programmatori del calibro di Minter o Bradybook!

ODE A BONAVENTURA DI BELLO

Mega TGM,
questa è la prima volta che Vi scriviamo perché non abbiamo resistito all'impulso bestiale di poter comparire nella mitica TGM MAIL! Ci presentiamo: siamo due ragazzi comaschi, io sono Kris "Game Master" e lui è Retsv "The Avenger" (Piacere, MBF, "l'epistolista", VFC)! E' praticamente inutile farvi i complimenti per la Vostra (e Nostra, dopotutto) rivista perché non basterebbero le pagine dell' enciclopedia Tregatti! Spiritualmente possediamo due Amiga 500 (uno per uno!). Ma passiamo al (-l'uovo) sodo: NOI ADORIAMO BONAVENTURA DI BELLO! Lui è il nostro Dio (Slurp, VFC), parliamo come parla lui e scriviamo come scrive lui, noi siamo i suoi apostoli e i suoi sacerdoti (doppio slurp, VFC). Non ci definite eretici per favore. Ok, ok, non stiamo leccando il posteriore, ma è solo la vergine verità (triplo slurp, VFC) ! BDB ha un carisma, un comportamento tipico del capo: E' UN VERO DURO! A lui si inchinano Strider e la sua Titanium Blade, a lui viene "donata" come agnello sacrificale la "tettona" di Barbarian, a lui si sottomettono gli Alieni Mindbenders, è lui che fa impallidire Maverick il "top gunner" quando skeggia al simulatore del Falcon, è lui che con Rocket Ranger ha attuato la "soluzione finale" del problema nazista, solo lui ci donerà il Paradiso eterno come Dio di Populous, è lui... E' lui... BONAVENTURA DI BELLO! Ah! A proposito, chiunque volesse iscriversi al Bonaventura's TGM FAN CLUB può farlo sapere in queste pagine! (...). Tanto per concludere vorremmo salutare THE ALEX, THE WIZ, SILVIO, KABUBI, e ALTERED BEAST che BDB sia con voi! (Con i vostri Amy, ST o chicchessia si fulminino al più presto!) (Aaaa, ecco chi è stato a far impiantare il mio... VFC). Salutiamo il MITICO BDB, STEFANO GALLARINI e MBF. "IN BDB WE TRUST" Kris "Game Master" & Retsv "The Avenger"

Riceviamo e volentieri (soprattutto per BDB) pubblichiamo...

IL FUTURO DEI VIDEOGAMES: seconda puntata

Riassunto della puntata precedente: Giuseppe De Rosa, Gibsoniano di Palermo, ci ha inviato un racconto alquanto originale dal titolo I VIDEOGAMES DEL FUTURO, in cui si naranno le vicende di Johnny, un videoplayer piuttosto "bucato".

Non appena la pastiglia si dissolve del tutto, Johnny inserisce il secondo gettone nel videogame e collega lo spinotto della fascia di interfaccia alla presa apposita della console. La fascia in plastica elastica nera è tutta rigata e leggermente untuosa al tatto ma ciò non influirà sugli induttori elettromagnetici che sono in essa contenuti. La neococaina sta già facendo effetto e Johnny comincia a sentirsi euforico ed eccitato. All'improvviso si ricorda dov'è che ha messo le chiavi di casa che credeva di aver perduto. Prodigi della droga.
Johnny si aggiusta la fascia attorno alla fronte e finalmente preme il pulsante del Player One. Sul video appare il logo azzurro e triangolare della TAITO e subito dopo una riga bianca oscillante e ondeggiante. Johnny afferra d'abitudine le inutili impugnature rigide per le mani e si concentra. In meno di un secondo e riesce a stabilizzare la linea sullo schermo che adesso si mantiene immobile e piatta. Adesso DEATH PILOT conosce l'abilità di Johnny e si regolerà di conseguenza, variando opportunamente la difficoltà del gioco. La partita comincia.
Johnny è alla guida di un caccia monoposto e sta sorvolando una zona di catene montuose. La scena è vista in soggettiva, ma , mentre sullo schermo appare poco più dettagliata di un comune simulatore di volo, a Johnny appare del tutto diverso. Il videogame stimola elettromagneticamente le zone del suo cervello relative alla visione e agli altri sensi integrando le immagini che Johnny riceve dallo schermo con una marea di informazioni sensoriali supplementari riguardanti la posizione del suo corpo, l'accelerazione del volo, la visione periferica e via dicendo. Johnny reagisce agli stimoli del gioco, inviando ordini ai suoi vari arti ma gli ordini vengono però dirottati nella simulazione elettronica e quindi non riescono ad arrivare alla loro originaria destinazione. Johnny continua a rimanere immobile, ma grazie alle sue percezioni alterate dalla neococaina e contraffatte dai segnali del videogame, prova la precisa sensazione di volare sopra picchi innevati. Ad un tratto, il computer di bordo del suo caccia lo avverte di una squadriglia di aerei nemici in rotta convergente; un istante dopo Johnny riesce ad individuare gli aerei in formazione d'attacco. La battaglia ha inizio!
Johnny lascia partire due missili verso i suoi nemici e poi è costretto a cabrare per evitare a sua volta un autocercante nemico (durante la cabrata Johnny può sperimentare una versione simulata ma passabile del fenomeno di "visione nera" tipico di questa manovra). La formazione nemica si scioglie e comincia una sorta di inseguimento a volo radente, a pochi metri di distanza dai picchi montuosi). Su una di tali cime appare per un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

istante un cerchio verde con una P al centro. Johnny spara una raffica su quella cima ed immediatamente il computer di bordo lo avvisa che la sua velocità e potenza di fuoco sono raddoppiate. Johnny continua la sua manovra evasiva ancora per qualche istante e poi si infila col suo caccia in un largo tunnel scavato in una delle montagne più grandi, mentre i suoi inseguitori continuano a braccarlo da vicino. All'interno del tunnel lascia partire alcune raffiche dal mitragliatore di coda e riesce ad abbattere uno degli aerei nemici, purtroppo però non si accorge che un altro dei caccia nemici è entrato dalla parte opposta del tunnel e gli ha sparato contro tutta la riserva dei missili.

Cavoli amari per il nostro Johnny! Per sapere che cosa succederà al malcapitato protagonista di questa mega storia dovrete pazientare per un mese, ma non dubitate: la vostra attesa sarà ripagata!

POSTA BREVIS

Niente di particolarmente "breve" questo mese. Andiamo con ordine. FFS ormai ci scrive una lettera al mese, una più demenziale dell'altra. "Spirito di protagonismo? Sì, può darsi, come tutti i videogiocatori, del resto" scrive: praticamente si risponde da solo. Riguardo ai vari dibattiti dei mesi scorsi (sesso, pirateria, violenza, nazismo) IZAR MORMINO suggerisce "penso che molti lettori si siano scatenati in polemiche e missive incivili per il semplice motivo di farsi notare". Un'ipotesi che farà discutere. THE ALEX chiede scusa a tutti i lettori che si fossero sentiti offesi dalle sue battute pungenti. Ne prendiamo atto. IL NARRATORE PAZZO ci invia un'altra cronistoria di TGM, ma mi pare che di tali lettere ce ne siano già troppe in circolazione.. Sarà per la prossima volta. Ah, prima di concludere vorrei rispondere a tutti quelli che, leggendo la risposta del mese scorso alla lettera VIDEO-EQUIVOCI E PRECISAZIONI, mi hanno dato dell'esagerato e del 'disfattista' nei confronti dell'Amy da me definita "macchina inadatta a conversioni difficili". Bè, a proposito dei best-seller di Natale che sulla carta "avrebbero dovuto convincere i ragazzi a comprarsi un'Amiga", avete letto le recensioni di Hard Drivin ("Dio che schifezza" mi ha ripetuto per tutto il tragitto dell'autobus per tornare a casa Simone, sconvolto dopo averlo recensito), CHASE HQ, Toobin', Turbo Out Run, Ghouls And Ghost e compagnia bella...? Cinemaware salvaci tu! Questo mese la Posta Brevis termina qui. Troppo brevis e poco Posta. Vabbè ci rifaremo il mese prossimo!

PIRATERIA 1990

Cara redazione di TGM,
sono un affezionato e soddisfatto lettore della vostra mega-rivista, della quale posseggo tutti i numeri (forse un giorno diventeranno pezzi da collezione). Innanzi tutto voglio farvi i soliti — ma mai scontati — complimenti: noto infatti con grande piacere che mese dopo mese TGM migliora sempre di più, sia in qualità che in quantità (ottima idea le sedici pagine in bianco e nero in più), mentre il prezzo rimane, almeno per ora, immutato. Premetto che questa lettera non vuol essere una polemica contro o a favore della pirateria, bensì una semplice espressione della mia opinione (?). Faccio quindi riferimento all'articolo pubblicato sul numero 14 "Belli e non li vedremo più". Il messaggio che sembra uscir fuori da quest'articolo è che se in futuro giochi belli come quelli citati non verranno più prodotti la colpa sarà solo colpa di noi consumatori, noi che compriamo giochi piratati solo per il perverso piacere di fare un dispetto ai poveri e indifesi programmatori. Io sono studente universitario, e quindi non faccio il bagno tutte le mattine in una vasca da bagno riempita con monete d'oro; se io dovessi comprare un gioco originale probabilmente me lo dovrei far bastare fino a qualche mese dopo, quando finalmente, dopo sforzi disumani, sarei riuscito a mettere da parte almeno quelle cinquantamila che mi occorrono per comperarne un altro. Questo certamente non è possibile, e francamente non me la sento di chiedere ai miei genitori duecentomila al mese per acquistare dei videogiochi! E allora cosa fa il maligno e sadico smanettone? Si reca al più vicino negozio, e acquista con le cinquantamila almeno dieci programma pirata. Ma qui c'è la fregatura! Eh, eh, il poverino non avrà mai la maglietta o il poster (a meno che decida di fotocopiare anche quelli come il manuale), mentre chi acquista software originale sarà felice di farsi bello agli occhi degli amici con la sua stupenda T-Shirt della Psygnosis. MACCHECENEFREGANOIDELLAMAGLIETTA!!! Se io decido di comprare un gioco non lo faccio perché nella confezione trovo questa o quella sciocchezza. A me interessa il gioco, non le stupidaggini ad esso allegate, e credo che questo le software house lo sappiano perfettamente. Ma allora perché insistono su questa politica commerciale che a quanto dicono loro stessi non è poi così conveniente? Se cercassero di fare economia sulle cose inutili e puntassero ad abbassare il prezzo per vendere più copie non sarebbe meglio per tutti? Io penso di sì, perché sarei felicissimo di spendere venticinquemila lire per un bel gioco, come si poteva fare ai tempi del glorioso C64, e come me lo sarebbero in tanti. Ma finché la spesa rimarrà su questi livelli inaccessibili alle tasche di noi comuni mortali penso che non acquisterò mai un prodotto originale, a meno che non mi decida finalmente a spacciare eroina: pare che si guadagni bene con poca fatica... Sperando di aver espresso l'opinione di molti e non solo la mia, vi rinnovo i complimenti e vi saluto.
WIZ (ANDREA CICIONE per gli amici)

15 novembre 1989; rapporto dell'astronave V18 sulla visita agli umani= durante la nostra visita sulla Terra abbiamo constato che i prezzi dei videogames originali stanno raggiungendo livelli inconcepibili — stop — Gli umani chiedono aiuto all'astronave nemica XZ1078H comandata dal pirata "Vilevol original" — stop — Per evitare che questi cattivi pirati invadano la terra dovremmo distruggere la razza umana che in poco tempo potrebbe essere convertita al piratesimo — stop — Dobbiamo prendere una decisione al più presto — stop — L'odissea continua...
By "QUELLO LI'"

Spett.le redazione di TGM,
sono un felice possessore di un Amiga 500 da quasi un anno e vi scrivo questa lettera per esporvi la mia opinione a proposito della pirateria. Lo so che ormai questo è un argomento trattato e ritrattato, ma dopo le esperienze vissute da un anno a questa parte non ho potuto più trattenermi. Quello che voglio dirvi infatti è che ho preso una decisione abbastanza seria: abbandonare definitivamente la pirateria. Lo so che non ci crederete, ma vi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

assicuro che è la pura verità e vorrei spiegarne le ragioni. Premetto subito che quasi tutti i giochi che possiedo sono copiati e che pochissimi sono stati i vantaggi che ne ho tratto. Tanto per cominciare delusioni a non finire e soldi buttati via nella maggior parte dei casi. Un chiaro esempio a questi fatti è Forgotten Worlds, che decisi di acquistare copiato a 5 mila lire e dopo un po' di partite, il gioco mi appassionò molto, ma quando arrivavo al terzo livello il gioco si impiantava irrimediabilmente, costringendomi a buttare il gioco. Naturalmente non vi dico la delusione che ho provato anche perché voi saprete meglio di me che, quando un gioco piace veramente, è un vero peccato non poterlo finire. Questo naturalmente è solo uno dei tanti casi che mi sono successi in questo arco di tempo, ma tante sono state le fregature a tal punto da costringermi a prendere questa drastica decisione. Questa mia letterina è rivolta a tutti i pirati, ai quali vorrei dire due paroline: oltre alla moltitudine di giochi copiati che posseggo, ne ho acquistati 4 o 5 originali e vi do la mia parola che il solo possedere una confezione con tanto di manuale vale più di tutti gli altri messi insieme, e ve lo dice uno che ha scaraventato i dischetti in terra tante volte dalle arrabbiature. Ovviamente qualche gioco si copia perfettamente e questo lo ammetto, ma tanti sono i giochi copiati presenti sul mercato che ci si ritrova sommersi di software che questi non si gustano più a dovere mentre acquistando solo originale si deve andare un po' più cauti considerando i prezzi molto alti. Con questo chiudo la mia lettera con la speranza che venga pubblicata porgendoVi i miei complimenti per la rivista (che fra l'altro seguo dal primo numero).
Cordiali saluti
THE NINJA (Perugia)
PS: da quando ho cominciato a comprare software originale le soddisfazioni sono state molteplici e mai ho speso i miei soldi così bene.
PPS: complimenti per l'articolo sulla pirateria del n.14 a pag 46.

Torna anche nella Posta ufficiale, a parte, ovviamente le varie parentesi Piratate di Steve, l'argomento pirateria, probabilmente il primo ad essere stato discusso su una rivista di videogiochi. E' un problema talmente complesso e sfaccettato che non sarà mai risolto, e le nostre chiacchiere servono a ben poco. Direi però che la lettera del NINJA nostrano risponde più che adeguatamente alle prime due lettere. Sono però d'accordissimo sul fatto che il prezzo di certi videogiochi è ESORBITANTE, e maglietta o non maglietta, io Shadow of the Beast ce l'ho profum... ehm ce l'ho piratato, come molti, immagino. Però vedo profilarsi all'orizzonte una nuova era: com'era successo per il C64 ai suoi tempi, le software house si sono finalmente accorte che 39000 o 49000 sono troppe per un videogioco, anche se è un capolavoro, e i prezzi, a Natale, hanno raggiunto dei livelli molto più abbordabili, basti pensare a Strider, Skidz, Powerdrift, Lancaster e molti altri il cui prezzo (18000 lire) è uguale se non inferiore, in certi casi, a quelli del C64. Consiglio quindi ai nostri alieni di farsi un sacchettino di cavoli loro e di distruggere qualche altro pianeta. L'argomento non si chiude naturalmente qui, ma, per mancanza di spazio sono costretto a salutarvi.

L'AMICO GEORGE

Questa è una storia sul mio amico George, l'inventore di giocattoli.
E' un uomo di origine straniera che soffre ondate d'amore. Lacrime salate si sollevano in creste nei suoi occhi. Le sponde battute in queste onde sono spesso i suoi bambini. Ma questa non è una storia sui suoi bambini. Un giorno, George fece fiasco. Aveva riscosso molti successi, quindi il fiasco non fu IL fiasco di tutta una vita. Fu il fiasco di mezzo anno di lavoro e comportò, come spesso accade, una ragguardevole perdita nelle entrate. Aveva inventato un flipper. Quando lo vedemmo, dicemmo, George! Questo non è solo un flipper. Questa è la poesia del flipper. L'essenza resa delicatamente concreta e via dicendo. Ecco com'era fatto: anziché biglie di duro metallo che vanno spinte in una scatola con luci colorate intermittenti e pianeti e atleti illuminati, vengono sparate nella scatola palline d'acqua blu di diverso volume. L'azione è veloce, le goccioline blu cielo scappano via e si radunano di nuovo sul bianco fondo magnetico. Ci sono buche di sosta con le cifre per il punteggio. E' certamente magnifico ed è così tanto avanti al suo tempo che non ci sorprese venire a sapere che era stato rifiutato. Dopo il rifiuto, George noleggiò un paio di flipper comuni (perché è una persona seria, un inventore, un artista) per cercare di capire perché aveva fatto fiasco. Installò i flipper nella mansarda dei ragazzi. La famiglia ci giocò e li studiò per diverse settimane. Poi, al suo dolore, George aggiunse comprensione e sbalordimento. Come aveva potuto illudersi di aver migliorato il flipper, questa antica invenzione di cumulativa difficoltà? Lui aveva proposto solo una piccola innovazione. La bellezza! Dicemmo noi, sostenuti da tutta la nostra teoria politica concernente la questione, suggerimmo che ci fosse da ricavare denaro persino da questo, nell'opportunistica vita del cooptante capitalismo. No, disse George, voi non capite. Il flipper — qualunque flipper con cui giochiate in qualunque sala giochi è così notevole, così raffinato, così scaltramente perfetto. E' già bello nella necessità e nella perfezione dei suo fili, collegamenti, possibilità. No, no, disse George. Quelli della società sono stati onesti. Mi avevano dato sei mesi per fare un flipper migliore. Che impudenza pensare che ce l'avrei fatta. Sì, sono stati onesti. E' come se mi fossi messo in mente di inventare il violino.
WONDER WOMAN

Strana lettera. Anzi strana storia, ma dopo pirateria, sesso e compagnia bella è un piacevole diversivo. Non te la prendere, George!

EPILOGO

Non so come, ma siamo arrivati alla fine di questa Posta, travagliata a dir poco. Spero di essere riuscito a mettere assieme lettere interessanti, a me non sembra poi male. Devo tagliare corto perché sono in mega ritardo con la consegna, e se non mi sbrigo non so cosa mi fa BDB!

PS: se il mese prossimo mi trovate ancora vivo ringraziamo San Gennaro.

Collericamente vostro MBF

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I Migliori in
AZIONE STRATEGIA AVVENTURA

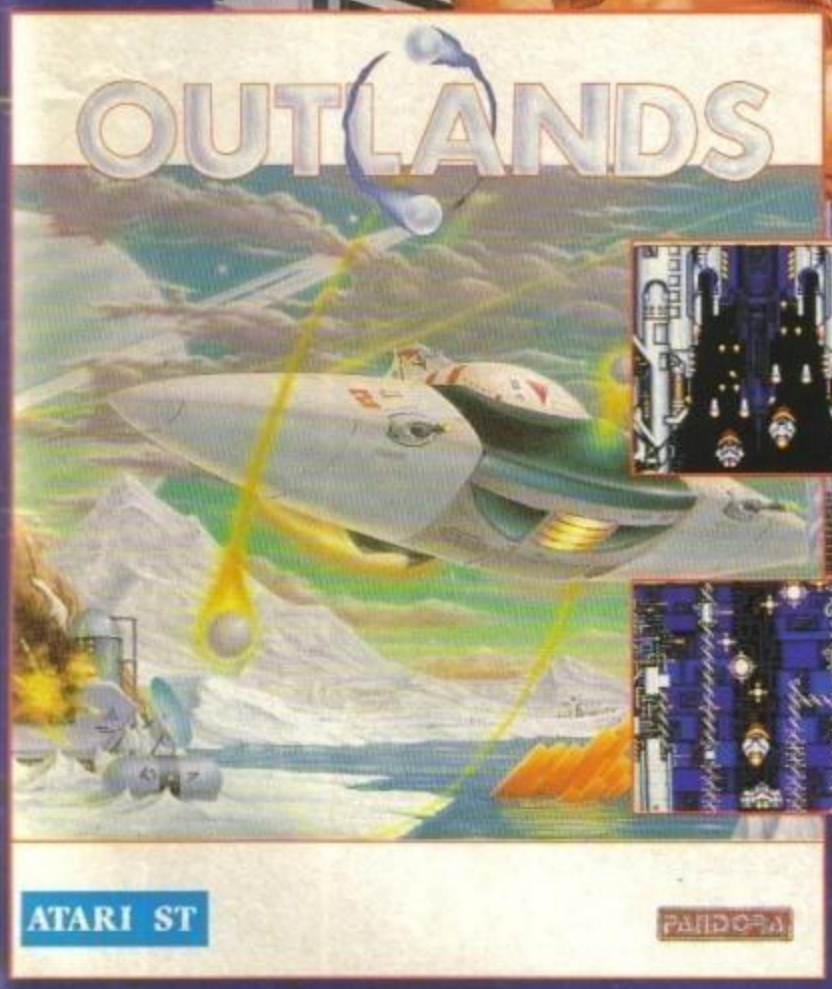
XENOMORPH

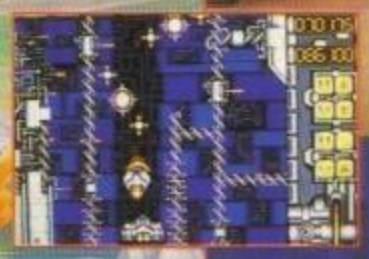
XENOMORPH
ATARI ST 39.000
AMIGA 39.000

DEBUT
ATARI ST 39.000
AMIGA 39.000

OUTLANDS
ATARI ST 29.000
AMIGA 29.000

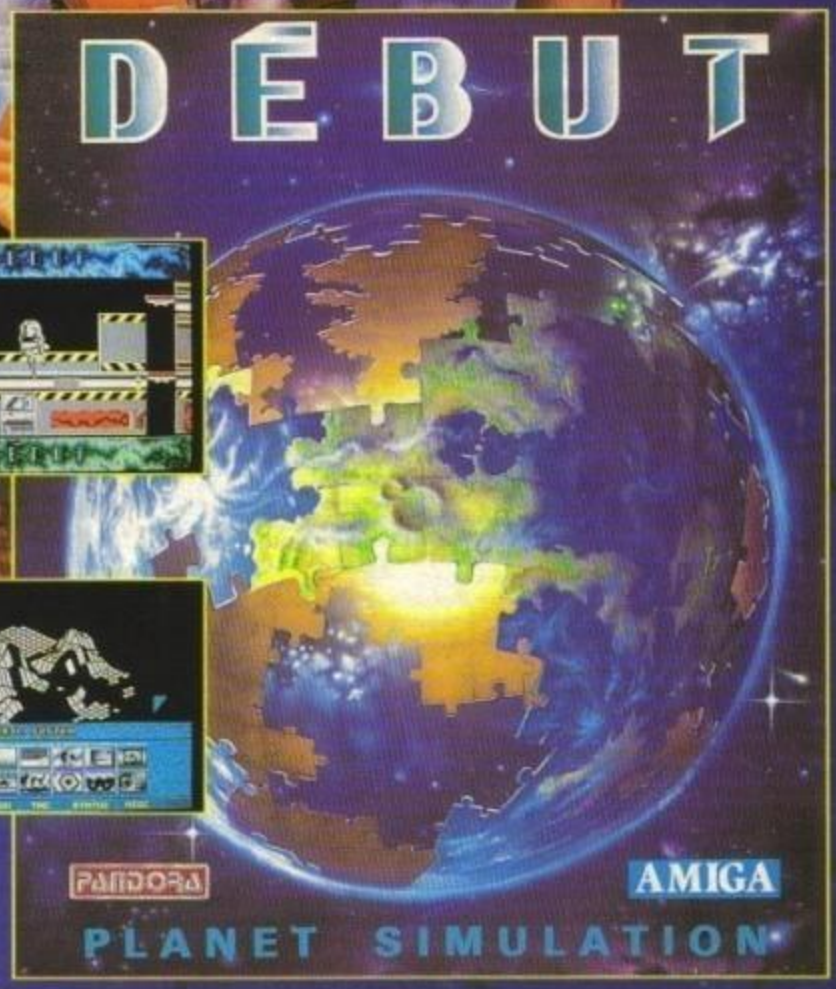
GIA' DISPONIBILI





ATARI ST

PANDORA



Importato e distribuito in eclusive per l'Italia da:

SOFTEL

Via E. dal Pozzo, 7- Roma
Tel. 06-5584334-5592450

PANDORA

© 1989

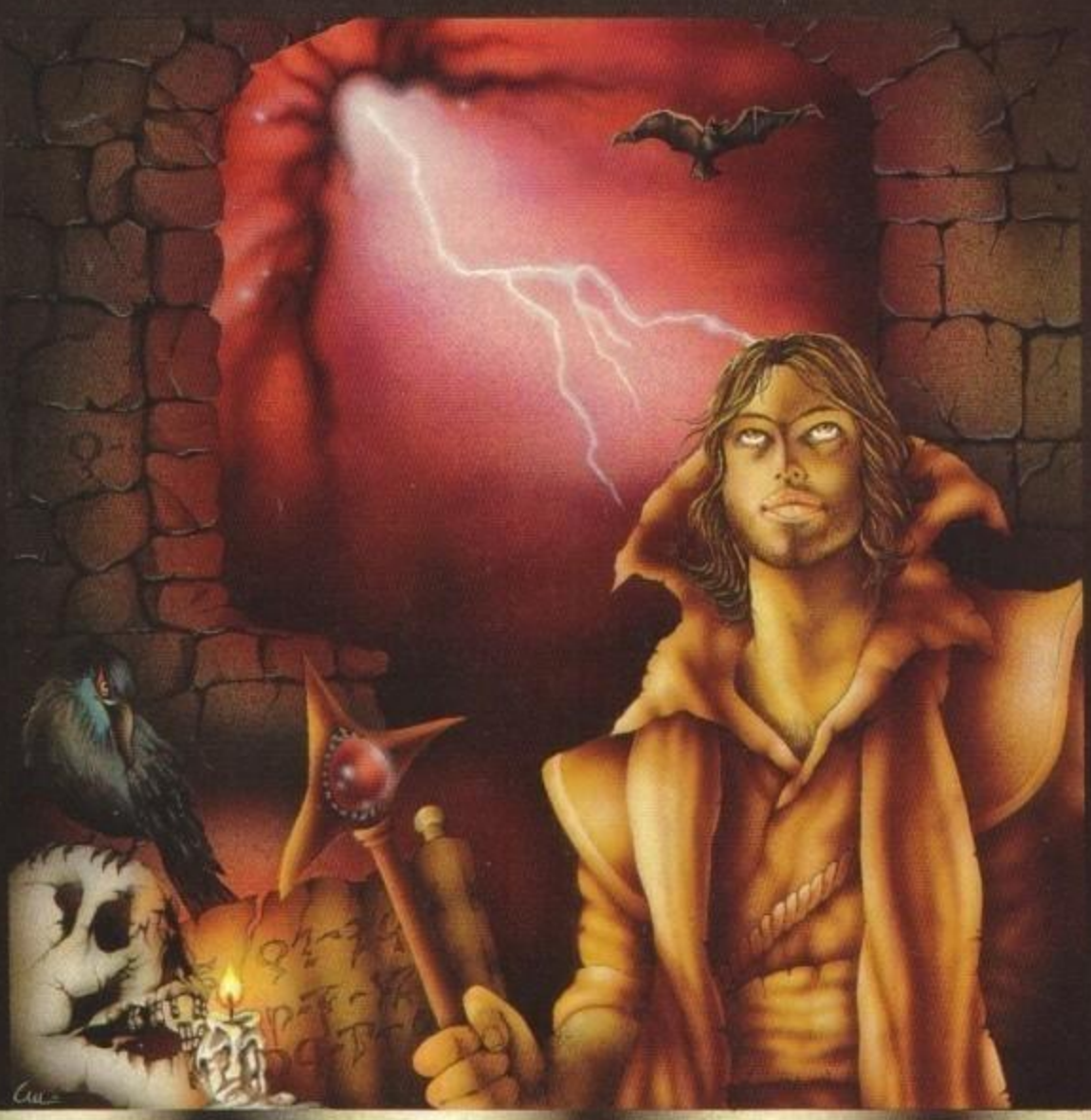
PANDORA is a division of the INTERCEPTOR GROUP
MERCURY HOUSE, CALLEVA PARK, ALDERMASTON, BERKSHIRE, RG7 4QW
TEL: (0734) 817421 FAX: (0734) 811505 TELEX: 849101 INMICS G

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MYSTERE

FUGA DAL CASTELLO DI LOCKNESS



AFFRONTA IL MISTERO

■ Con Mystere entri nel mondo dell'avventura, in una epica incursione nella fantasia, in un gioco in grado di darti emozioni mai provate prima.

■ Mystere è il primo grande adventure grafico-testuale completamente ITALIANO in cui l'azione combinata di più di 50 screens in hi-res, del parser sofisticato, delle diverse colonne sonore ed effetti campionati creano un'atmosfera entusiasmante.

■ Nella confezione troverai 2 floppy (nella versione Amiga), un'audio cassetta stereo (colonna sonora originale), un manuale indispensabile per completare l'avventura ed un poster.

Disponibile per:
Amiga e
Commodore 64

GENIAS

Edi Grafi.Co

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOST PATROL

Non siamo ancora "finiti",
siamo ancora vivi.....
ma non siamo ancora tornati a casa!

Disponibile per ATARI ST e AMIGA.

LEADER

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESENTANDO CAPCOM™

La **Capcom** si è affermata come eroe indiscussa nel mercato delle conversioni Arcade producendo sempre prodotti di altissima qualità. Grazie all'azione furiosa e giocabilità mozzafiato che caratterizzano i suoi giochi, la Capcom soddisfa perfino i più esigenti affezionati di titoli arcade!!
A seguito del fantastico successo ottenuto con **"FORGOTTEN WORLDS", "STRIDER"** E **"GHOULS 'N GHOSTS"** sono destinati ad emulare i superbi risultati del loro predecessore!!

FORGOTTEN WORLDS™

DUE EROI DETERMINATI - UNA SITUAZIONE SCOTTANTE - 8 AVVERSARI MEGALITICI..... TUTTO CONTRIBUISCE A CREARE UNA FEROCE SITUAZIONE DI LOTTA.
Disponibile per: C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI ST, AMIGA, PC & COMPATIBILI

STRIDER™

UN UOMO, UNA SPADA, UN MONDO LIBERO!!
Disponibile per: C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI ST, AMIGA, PC & COMPATIBILI

GHOULS 'N' GHOSTS™

FANTASTICO SEGUITO DEL MEGA-SUCCESSO "GHOSTS 'N' GOBLINS"
Disponibile per: C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI ST, AMIGA, PC & COMPATIBILI

© 1989 CAPCOM CO. LTD. Manufactured under license from CAPCOM CO., LTD., JAPAN. FORGOTTEN WORLDS™, STRIDER™, GHOULS 'N GHOSTS™ and Capcom™ are trademarks of Capcom Co., Ltd.

CAPCOM™

GIGANTI NEI GIOCHI D'AZIONE PER HOME COMPUTER

SCREEN SHOTS FROM VARIOUS SYSTEMS

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B8 7AX. Tel: 021 625 3388.

U.S. GOLD®

Consolidando gli standards del passato, creando gli standards del futuro!

http://www.oldgamesitalia.net/
MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (1
http://www.oldgamesitalia.net/